

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

**DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y
PUBLICIDAD II**



TESIS DOCTORAL

**Personaje y empatía en la animación actual: influencias de Chaplin y
Keaton en Wall-E**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Carlos Sanz González

DIRECTORA

Mar Marcos Molano

Madrid, 2016

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la Información
Departamento de Comunicación Audiovisual
y Publicidad II



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
MADRID

Personaje y empatía en la animación actual: influencias de Chaplin y Keaton en Wall-E

Carlos Sanz González

DIRECTOR

Dra. Mar Marcos Molano

Dpto. CAVP2

2015

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	I
----------------------	---

RESUMEN	II
---------------	----

ABSTRACT.....	VII
---------------	-----

I. INTRODUCCIÓN	1
-----------------------	---

I.1. Antecedentes de Wall·E.....	12
I.1.1. Charles Chaplin.....	13
I.1.2. Buster Keaton	17
I.1.3. Los personajes de Chaplin y de Keaton	21

II. METODOLOGÍA	28
-----------------------	----

II.1. Objeto de estudio.....	28
II.2. Objetivos	29
II.3. Hipótesis.....	31
II.4. Marco conceptual.....	33
II.4.1. El concepto de espectador.....	33
II.4.2. El concepto de animación.....	49
II.5. Contexto de la investigación.....	58
II.5.1. Diferentes estilos de animación: Disney y Pixar.....	58
II.5.2. Los cuatro grandes: Lasseter, Stanton, Docter y Ranft.....	63
II.5.3. El cine de animación en 2008.....	66
II.6. Estado de la cuestión.....	71
II.7. Estructura de la investigación.....	78
II.8. Metodología.....	81

CAPÍTULO 1. LA PELÍCULA

1.1. ESTRUCTURA NARRATIVA.....	84
--------------------------------	----

1.1.1. Trama.....	87
1.1.2. Subtramas.....	92

1.1.3. El tema.....	119
1.1.4. Arcos de transformación de los personajes.....	122

1.2. FOTOGRAFÍA.....130

1.2.1. La iluminación.....	144
1.2.2. Los títulos de crédito.....	149
1.2.3. Herramientas para empatizar.....	158

1.3. SONIDO164

1.3.1. La música.....	173
1.3.2. Herramientas para empatizar.....	181

1.4. EL CINE MUDO EN *Wall-E*188

1.4.1. El personaje del cine mudo.....	193
1.4.2. El uso de los herramientas del cine mudo.....	197

CAPÍTULO 2. EL PERSONAJE

2.1. DISEÑO DEL PERSONAJE209

2.1.1. Wall·E, entre la expresividad y la funcionalidad.....	214
2.1.2. EVA, el minimalismo.....	228
2.1.3. Los humanos, seres deshumanizados.....	235

2.2. CREACIÓN DEL PERSONAJE.....241

2.2.1. Las manos.....	254
2.2.2. Los ojos.....	262
2.2.3. El cuerpo.....	271
2.2.4. Elementos complementarios.....	278
2.2.5. Los escenarios.....	283
2.2.6. El personaje en el tema.....	286

2.2.7. El personaje en la trama	289
2.2.7.1. <i>Protagonista / Antagonista: las razones de los</i> <i>personajes en la trama</i>	293
2.2.8. La ironía	296
2.2.9. Contraposición de comedia y drama	301

CAPÍTULO 3. LA EMPATÍA

3.1. EMPATÍA CON EL PERSONAJE308

3.1.1. Herramientas cinematográficas para empatizar	313
3.1.2. Uso de la cultura popular.....	327
3.1.3. ¿Espectador adulto o espectador infantil?	336
3.1.4. Nuevo tipo de espectador con nuevo tipo de personaje ...	342

III. CONCLUSIONES348

IV. BIBLIOGRAFÍA353

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quería mostrar mi agradecimiento a mi mujer Irene: sin ella y sin su aliento continuo este estudio no se habría realizado.

Inmediatamente después debo nombrar a mi tutora, la Dra. Mar Marcos Molano, por su paciencia y por haber sido la guía que siempre me indicaba el mejor camino a seguir.

También a otros profesores como la Dra. Valeria Camporesi y al Dr. Isidro Moreno Sánchez por sus consejos iniciales, que me sirvieron mucho para escoger y delimitar el tema de mi trabajo.

También quería mostrar mi agradecimiento a Andrew Stanton, por realizar una película tan grande y disfrutable, tanto como mero espectador como investigador.

Por último quería agradecer a mis compañeros de doctorado porque también han aportado su granito de arena a su manera y a la gente más cercana a mí, mis padres y mi hermana, que su influencia diaria también se ha visto reflejada en este trabajo.

RESUMEN

En la presente investigación pretendemos analizar las influencias del cine cómico mudo de los primeros años de Hollywood en algunas películas de animación actuales en cuanto a la creación de los personajes. La película de 2008 dirigida por Andrew Stanton, *Wall·E*, será el elemento principal de nuestro análisis y a ella será a la que apliquemos nuestras hipótesis puesto que creemos que es un ejemplo muy válido para corroborarlo. La idea principal es comprobar cómo se produce esa influencia en la creación del personaje, cuáles son los principales artistas del mudo que han sido tomados como referencia para ello, y sobre todo cuál es la razón principal de que se haya creado esta película de esta determinada manera: los intentos por conseguir que el espectador tome parte en la historia es lo que han producido este tipo de trabajo de personajes.

La empatía con el espectador es un elemento muy importante en nuestra investigación, ya que creemos que toda la creación de la película, las influencias en los personajes, su diseño, las subtramas que viven y las emociones que expresan están realizados con una única finalidad: conseguir conectar emocionalmente con el espectador para hacerle partícipe de la historia.

Para ello comenzaremos con un breve estudio de los principales artistas cómicos que trabajaron en el cine mudo, como son Charles Chaplin y Buster Keaton. Analizaremos cuáles son sus principales características y qué fue lo que les llevó a tener tanta fama y a destacar por encima del resto de artistas contemporáneos a ellos. Dentro de esto haremos especial hincapié en el trabajo que realizaron con sus personajes, ya que creemos que es uno de los elementos clave de su éxito y lo que les diferenciaba de otros cómicos.

Tras esto, haremos un pequeño resumen de *Pixar* y sus principales creativos, entre los que se encuentra Andrew Stanton, y cómo este estudio ha conseguido crear una filosofía de trabajo que ha conseguido que sus películas sean éxitos tanto de público como de crítica en la gran mayoría de las ocasiones. Esta singular manera de realizar películas, centrándose más en la historia y en los personajes que en los efectos visuales que les permite la animación digital, no sólo les ha llevado a ser uno de los estudios más importantes dentro de la animación sino del cine en general.

Tras esta introducción, nos centraremos en el análisis de la propia película. Aquí estudiaremos todos los aspectos de la cinta: desde su trama hasta sus subtramas, pasando por la fotografía,

el sonido y la música que la componen. Además de esto, realizaremos una interpretación de cómo entendemos que han sido utilizados estos recursos narrativos para empatizar con el espectador, algo que de momento sólo lo haremos con la fotografía y el sonido para expandirlo más adelante. Dentro del análisis de la película también trataremos de los propios personajes y de cómo se comportan dentro de la trama, es decir, de los arcos de transformación que sufren a lo largo del metraje y de la variedad de ellos que podemos encontrar.

Una vez que tenemos la concepción del conjunto de la película completamente analizada y resumidos sus puntos clave, podemos realizar un análisis más pormenorizado de alguno de sus elementos, concretamente de sus personajes. Puesto que uno de los principales puntos de nuestra investigación son las influencias en la creación de los personajes de la película, aquí pasamos a examinar todo tipo de detalles que pudieron entrar en juego cuando se crearon, desde los primeros diseños que se barajaron hasta la elección de los definitivos. Investigaremos los motivos de por qué Stanton y su equipo eligieron esos diseños finales y no otros, qué buscaban con ellos. Para ello nos centraremos no sólo en las características visuales de cada uno de ellos, sino también en cómo utilizan elementos concretos de su anatomía dentro del discurso y cómo pretenden expresar las

emociones de los personajes con imágenes al ser imposible mediante palabras. Dentro de estos elementos podemos destacar las manos, los ojos o el cuerpo en general del protagonista, que como epicentro de la acción debe conseguir en todo momento saber expresar lo que siente sin tener que hablar, mediante la pantomima y la comunicación no verbal.

A raíz de esto, pasaremos a investigar más detenidamente cómo se produce la empatía del protagonista con el espectador, cuáles son las herramientas utilizadas por Stanton y qué influencias han podido tomar de artistas como Chaplin o Keaton para conseguirlo. Ya que esta es la finalidad absoluta del director de la película, creemos interesante estudiar cuáles son las principales herramientas cinematográficas que utiliza para lograrlo, y cómo puede conseguirlo.

Además de esto, pretendemos destacar el papel que tiene el espectador en la propia experiencia cinematográfica, resumiendo alguno de los principales estudios y aplicándolos a la película. Así podemos comprobar que el espectador supone un condicionante más en la creación de la película, puesto que su disfrute es un objetivo claro durante toda la producción, por lo que su rol dentro de la misma es esencial. Por otra parte también debemos destacar la importancia que da Stanton al receptor como un ente

universal, sin distinguir edades ni sexos, y por lo tanto sin reducir su propuesta a un tipo de espectador concreto sino a todos ellos.

Tras aplicar las principales teorías propuestas al principio al análisis de la obra y centrándonos sobre todo en el trabajo del personaje, creemos posible llegar a las conclusiones oportunas que enumeraremos en la parte final de nuestra investigación.

ABSTRACT

In the current investigation we expect to analyze the influences from the comedic silent movies from the early years of Hollywood over the characters' creation in some animation films. *Wall-E*, the movie from 2008 directed by Andrew Stanton, will be our analysis main object and we will apply our hypothesis to it because we think that this movie is a valid example to confirm it. The main idea is to prove how is shaped that influence in the characters' creation, who are the main silent artists that have been taken as a reference for it and, principally, what is the main reason of creating this movie in this specific way: the attempts to get the spectator play a part in the story is what cause this kind of characters.

The empathy with the spectator is a very important element of our research, because we think that the whole movie production, the influences over the characters, their design, the subplots that they live and the emotions that they express are made with a single purpose: to connect emotionally with the viewer to make him share the story.

We will start with the study, not too deeply because this is not the main subject of our research, of the principal artists of

silent movies like Charles Chaplin or Buster Keaton. We will analyze which are their main features and what they did to be so famous and to stand out over others contemporary comedians. We will emphasize in their character work, because we think that this is a main part of their success and that make them different.

After that, we will make a brief summary of Pixar and its main animators, among which is Andrew Stanton, and how this studio has managed to create a work philosophy that has achieved successes films for audiences and critics every time. This unique way of making films, focusing more on the story and characters than in the visual effects that allows digital animation, not only has permitted them to be one of the most important studio in animation but cinema in general.

After these brief introductions, which serve as a first contact to *Wall·E* and its creation, we will focus on the analysis of the film itself. Here we will study all aspects of the film: from the plot to its subplots, including photography, sound and music composing. Besides this, we will make an interpretation of how we understand they have been used these narrative devices to empathize with the audience, which for now we will only start with photography and sound to expand later. In the analysis of the film, we also will treat the characters themselves and how

they behave within the frame, that is, the arches of transformation that footage over, and variety of them to be found.

Once we have the understanding of the whole film completely analyzed and summarized its key points, we can make a detailed analysis of any of its elements, namely analysis of his characters. Since one of the main points of our research are the influences over the creation of the characters in the movie, here we turn to examine all kinds of details that might come into play when they were created, from the first designs that were considered until the election of the final. We will investigate why Stanton and his team choose those final designs and not others, what they wanted with them. To do this, we will focus not only on the visual characteristics of each character, but also in how they use specific elements of anatomy within the speech and how they intend to express the emotions of the characters with images to be impossible by words. Within these elements we could highlight the hands, eyes and general body of the protagonist, as the epicenter of the action must get at all times be able to express how its feel without speaking, through pantomime and nonverbal communication.

Following this, we will investigate more closely how the

protagonist's empathy connect with the viewer, what are the tools used by Stanton and which influences have been taken from artists such as Chaplin or Keaton to get it. Since this is the absolute purpose of the film director, we believe interesting to study which are the main film tools used, and how you can get it.

Besides this, we aim to highlight the role of the viewer's own cinematic experience, summarizing some of the main studies and applying them to the film. So we can realize that the viewer is a determining factor in the creation of the film, since its enjoyment is a clear objective throughout all the production, so its role in it is essential. On the other hand, we must also emphasize the importance Stanton attaches to receptor as a universal entity, without distinguishing age or sex, and therefore without reducing its proposal to a particular type of audience, but to all of them.

After applying the main theories proposed at first to the analysis of the work and focusing especially on the work of the character, we can achieve appropriate conclusions that will be enumerated at the final part of our investigation.

I. INTRODUCCIÓN

Una de las definiciones más interesantes que se han dado de la animación es la que realizó el artista canadiense Norman McLaren a mediados de los años 50: *no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que son dibujados* (SIFIANOS, 1995, p. 62-66.). Si tenemos en cuenta esta definición, los primeros ejemplos que nos hemos encontrado a lo largo de la Historia se remontan unos años antes a las primeras obras de los hermanos Lumière en 1895.

A finales del siglo XVIII un mago belga llamado Étienne-Gaspard Robert, muy popular por lograr apariciones demoníacas y angelicales en sus shows, patentó el fantascopio en 1799. Se trataba de una linterna mágica con unos obturadores más desarrollados para conseguir una sensación de movimiento de mayor naturalidad y, aunque en principio fue utilizada para mostrar ilusiones animadas durante sus espectáculos, lo que sí podemos destacar es que sentó las bases de lo que serían los posteriores proyectores de animación.

Tras él, estos aparatos fueron perfeccionándose, con ejemplos como el fenaquitoscopio de Joseph-Antoine Plateau en

1832, que conseguía mostrar un movimiento mucho más natural de los cuerpos. Se trataba de un disco circular en el que estaban dibujados los distintos planos de un hombre o un animal realizando una acción. Al girarlo a cierta velocidad de forma constante, el espectador recibía la información visual de un cuerpo en movimiento. Sin embargo el aparato de Plateau no emitía una proyección de imágenes, sino que el observador debía mirar directamente el disco mientras giraba, por lo que la recepción sólo podía ser individual.

A partir de las investigaciones de Plateau, y con los inventos de Émile Reynaud, los orígenes de la animación y del propio cine se difuminan puesto que la cinematografía básicamente son imágenes en movimiento. Reynaud patentó en 1877 el praxinoscopio: una variación del zoótropo creado en 1834 por William George Horner. Éste consistía en una pequeña rueda en cuyo interior se colocaban los dibujos y, al hacerla girar, el observador podía percibir la sensación de movimiento. La única novedad que introdujo Reynaud al invento de Horner fue colocar en el centro de la rueda una serie de espejos, que proyectaban la imagen hacia el espectador. Este sería uno de los primeros pasos en la proyección que posteriormente se perfeccionó con el cinematógrafo.

Sin embargo esta primera versión del praxinoscopio no era más que un juguete infantil que se vendió para el entretenimiento familiar. Reynaud quería ir más allá y fue mejorando su invento hasta que en 1889 patentó una nueva versión de su obra, a la que llamó *théâtre optique* (teatro óptico) y cuya principal mejora era que la mediante un proyector y una serie de espejos la imagen llegaba a ser proyectada sobre una pantalla. La parte negativa del invento era, además de su fragilidad y complejidad, que debía ser manejado por un operador experto, que en ese momento sólo podía ser el propio Reynaud.

Durante los años siguientes, Reynaud debía realizar todas las películas que proyectaba, y estaba obligado a crear material nuevo para cada temporada. Él mismo se encargaba de fotografiar las escenas, aunque posteriormente las retocaba y coloreaba hasta que se convertían en puros dibujos animados. Sin embargo, esta técnica tan artesanal no pudo seguir el ritmo que marcaba la producción industrial que asentaron los Lumière a partir de 1895, por lo que las obras y sobre todo los proyectores inventados por Reynaud fueron destruidos por él mismo, aunque aún se conservan dos ejemplos: *Pauvre Pierrot* de 1892 y *Autour d'une cabine* de 1894.

Gracias a los trabajos de Reynaud, en los años posteriores

surgieron diferentes artistas que se alejaban de la rama principal marcada por los Lumière sobre retratar y proyectar la realidad. Estos primeros animadores utilizaban la misma técnica patentada por los hermanos franceses, pero sus ideas y sus consecuencias eran muy diferentes.

El gran paso de diferenciación entre estos dos tipos de proyecciones, que en origen estuvieron muy relacionados, se produjo a principios del siglo XX. En el año 1906, James Stuart Blackton realizó el primer cortometraje de dibujos animados de la historia tal y como hoy lo conocemos: *Humorous Phases of Funny Faces*. Fotografió distintos momentos de su trabajo mientras dibujaba, que al proyectarse con un cinematógrafo sobre una pantalla a una velocidad constante consiguió dar una sensación de movimiento muy natural. El material que utilizó para realizar estos dibujos no fue el papel y lápiz que comúnmente se usa en la actualidad: las imágenes que se muestran están realizadas con tiza en un panel de pizarra. Incluso en algunos planos se pueden apreciar algunas zonas más blanquecinas producto de haber borrado dibujos anteriores.

Dos años después del cortometraje de Blackton, el caricaturista francés Émile Cohl realizó su famosa obra *Fantasmagorie* (1908), considerada por muchos como la primera

obra de animación de la Historia. También utilizó como materiales la pizarra y la tiza, al igual que Blackton. Sin embargo lo que diferenció estas dos obras fue que la de Cohl mostraba cierta narración en algunas de sus partes consiguiendo una continuidad, muy simple todavía, que dota a la historia de cierto sentido. Blackton se centró más en conseguir encadenar distintos dibujos para dotarlos de movimiento durante una proyección, siempre ajustándose a elementos reales. Sin embargo Émile Cohl buscó ir más allá y consiguió crear una breve historia basada en las transformaciones de sus personajes, dejando a un lado cualquier atisbo de verosimilitud.

Tras estos dos pioneros del cine de animación, fueron muchos los animadores que se interesaron por esta gran rama que el cine les brindaba, de la que imaginaban unas posibilidades tanto narrativas como visuales que el cine de imagen real no les podía facilitar.

Tras una serie de obras destacables como el cortometraje de Winsor McCay *Gertie, The dinosaur* (*Gertie, el dinosaurio*, 1914) donde se combinaban planos animados del animal con imágenes reales de su domador, aparece en 1917 el que está considerado el primer largometraje animado de la historia. Realizado por el ítalo-argentino Quirino Cristiani, tenía una duración de 60

minutos que representaban una sátira política centrada en el presidente de Argentina, Hipólito Yrigoyen, titulada irónicamente *El Apóstol*. Sin embargo no queda ninguna copia completa del largo ya que se perdió casi todo en un incendio y el resto se utilizó como reciclado del celuloide para la fabricación de peines. Apenas se pueden encontrar algunas imágenes.

La primera película de animación que se conserva enteramente es muy posterior. Lotte Reiniger realizó durante tres años en Alemania *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (*Las Aventuras del Príncipe Achmed*, 1926). Más cercana al stop motion, utiliza figuras de papel negras para crear a los personajes y los superpone sobre fondos de colores que representan los distintos escenarios. Su duración es de unos 65 minutos y narra la odisea del príncipe Achmed en su intento de rescatar a su hermana secuestrada y también a la mujer a la que ama.

En 1928 aparece la primera obra con sonido sincronizado, lo que supone también la primera aparición de Mickey Mouse en pantalla. Ya desde 1919 podemos encontrar ejemplos de cortos animados con sonido, como en las *Silly Symphonies* de Disney.

Sin embargo no es hasta nueve años después cuando Ub Iwerks presenta en el Colony Theatre de Nueva York Mickey

Mouse silbando mientras navega con su barco, otro de los hechos capitales dentro del cine de animación.

En los años posteriores, el cine de animación fue perfeccionando estas primeras técnicas a las que se añadían narraciones más complejas, obras de mayor duración y otros avances como el uso del rotoscopio, inventado por Max Fleischer en 1915 y utilizado por él y su hermano Dave en sus cortos a principios del siglo XX. Este aparato utilizaba proyecciones de imágenes reales que eran calcadas por el animador para conseguir unos movimientos totalmente naturales, como se puede observar en *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Blancanieves y los Siete Enanitos*, 1937) de David Hand.

Tras varias décadas en las que se fue innovando cada vez más el campo de la animación, los aparatos digitales marcaron una revolución en la forma de crear estas obras y sobre todo en la manera en que el espectador disfrutaba de ellas. Los primeros ejemplos del uso de ordenadores para realizar películas animadas se remontan a los años 60, cuando la creación del primer programa de animación digital llamado "Sketchpad" supuso una nueva manera de entender la animación. Este primer programa apenas servía para realizar líneas bidimensionales de un solo color, pero sirvió para que muchos científicos se interesaran por

esta nueva técnica.

Durante los años 70 fue cuando esta técnica se popularizó en el mundo de la animación ya que les permitía crear sus obras en menos tiempo y de forma más barata, siempre y cuando supieran utilizarlo. Esto fue un punto clave en el desarrollo de la animación digital en esa década ya que durante los 60 y los 70 el cine vivió una profunda crisis económica provocada por la popularización de la televisión. Sin embargo, su uso durante esta década quedó relegado a anuncios publicitarios y a pequeños detalles en algunas películas.

No fue hasta 1981 cuando el inglés John Halas realiza *Dilemma*, el primer corto realizado enteramente por ordenador. En él podemos ver la historia del ser humano a través de imágenes de las distintas sociedades que han existido, pero siempre con planos fijos. Dos años después, Disney sería la que apostaría por esta nueva técnica. Fue John Lasseter, cuando aún trabajaba para la división animada de *Lucasfilm*, el que realizó una escena para *The Wild Things* donde se combinaba la animación digital con la tradicional: los dibujos estaban realizados a mano pero se habían digitalizado para que se pudieran modificar mediante el ordenador. Esto abrió los ojos a muchos animadores sobre las posibilidades que ofrecía el ordenador en la

animación.

John Lasseter, junto a Ed Catmull y Steve Jobs, fueron los que fundaron *Pixar* en 1986, el primer estudio cinematográfico dedicado exclusivamente a la realización de obras de animación digital. Ellos fueron los que crearon el primer largometraje realizado enteramente con esta técnica: *Toy Story* (*Juguetes*), 1995) de John Lasseter. Durante los nueve años anteriores a este largometraje, sus primeros trabajos fueron cortos que cada vez iban siendo más complejos tanto a nivel tecnológico como artístico. Tras la fundación del estudio, el primer cortometraje que realizaron fue *Luxo Jr.* (*Luxo Jr.*, 1986) escrito y dirigido por John Lasseter. El éxito cosechado por el corto les llevó a adoptar la imagen de la lámpara como logo de la empresa. En cuanto a *Toy Story* no sólo supuso la ópera prima de Lasseter sino también de su estudio de animación, con el que consiguieron realizar la primera película enteramente animada por ordenador pese a que apenas habían pasado diez años desde su fundación. Gracias a *Toy Story* consiguieron situarse a la vanguardia de la animación mundial puesto que nadie había logrado alcanzar ese nivel tecnológico. A esta primera obra le sucedieron otras tantas como *A Bug's Life* (*Bichos, Una Aventura en Miniatura*, 1998) o *Toy Story 2* (1999) dirigida de nuevo por John Lasseter. Tras ella realizaron otras, siempre caracterizadas

por el singular estilo del estudio y por el éxito de público y crítica que cosechan.

Mientras que en *Pixar* se centraban más en las historias que en lo puramente estético y visual, otros directores se han interesado más en la innovación tecnológica y en las nuevas formas de expresión que le pueden aportar. Así nos podemos encontrar con ejemplos como *Polar Express* (2004) de Robert Zemeckis, donde aparte de utilizar ordenadores, se usaba la técnica del motion capture¹, que ya se popularizó en la creación del personaje de Gollum en la trilogía de *The Lord Of The Rings* (*El Señor de los Anillos*, 2001) de Peter Jackson. Esta técnica, salvando las distancias, viene a ser una nueva versión del rotoscopio utilizado por Walt Disney en sus primeros largometrajes, puesto que ambas consisten en capturar el movimiento de un ser humano para trasladarlo a un personaje animado.

Sin embargo en películas posteriores como *Avatar* (2009) de James Cameron o *The Adventures of Tintin* (*Las Aventuras de Tintín: El Secreto del Unicornio*, 2011) de Steven Spielberg ya se

¹ Captura de movimientos de seres humanos digitalizados para convertirlos en personajes de ficción. Con ella se consigue una animación mucho más realista puesto que los modelos son tomados de seres humanos reales.

² <http://science.discovery.com/video-topics/sci-fi-supernatural/james-cameron-interview-new-performance-capture-technology.htm>

³ <http://www.hollywoodreporter.com/race/andy-serkis-rise-planet-apes-222645>

habla de una evolución de esa técnica del *motion capture*. Directores como Rupert Wyatt o James Cameron aseguran² que la tecnología que han utilizado para realizar una película como *Rise of the Planet of Apes* (*El Origen del Planeta de los Simios*, 2011) de Rupert Wyatt o *Avatar*, donde se combina la animación y la imagen real, suponen un nuevo paso en esta tecnología llamada *performance capture*. Andy Serkis, que ya prestó su cuerpo y su voz para el *Gollum* de *The Lord of the Rings*, también se prestó para esta tecnología en *Rise of the Planet of Apes* y su secuela que, además de captar cada uno de los movimientos de su cuerpo, también se centra en la captación de sus expresiones faciales para hacer de los personajes animados seres más realistas. La verosimilitud fue tal que en algunos medios³ se llegó a tratar la posibilidad de que Andy Serkis fuese nominado a los premios de la academia de Hollywood por prestar su cuerpo y su voz para realizar digitalmente al primate de la película.

Esta vertiente de la animación, aunque muy relacionada con los avances tecnológicos y muy dependientes de ellos, es por la que se está apostando mayoritariamente en los grandes estudios de Hollywood, especialmente en sus producciones de imagen real. Cada vez son más los ejemplos de superproducciones que

² <http://science.discovery.com/video-topics/sci-fi-supernatural/james-cameron-interview-new-performance-capture-technology.htm>

³ <http://www.hollywoodreporter.com/race/andy-serkis-rise-planet-apes-222645>

apuestan por combinar cine de imagen real con personajes animados digitalmente, que en muchas ocasiones están realizados mediante la técnica del *performance capture*, es decir, interpretados por actores reales.

I.1. Antecedentes de *Wall-E*

Dentro de la comedia muda realizada en Hollywood a principios del siglo pasado, existen dos iconos que marcaron las pautas del género para el resto de sus compañeros y que consiguieron que sus personajes fuesen recordados y homenajeados incluso a día de hoy. Ellos fueron Charles Chaplin con su Charlot y Buster Keaton con sus impasibles interpretaciones⁴.

Chaplin es el que, quizá, más ha conservado su reputación de genio hasta nuestros días, sobre todo porque logró mantenerse en primera línea de producciones cuando se implantó el cine sonoro, donde no terminó de calar Keaton. Además éste fue muy maltratado por los especialistas de mediados de siglo calificándole como un cómico más de todos los que aparecieron durante esos años, mientras que Chaplin siempre destacaba por

⁴ O *Pamplinas*, como se le conoció en España a su personaje.

encima de ellos.

Sin embargo, después de los numerosos estudios que se han realizado hasta la actualidad que otorgan a Keaton un sitio a la misma altura de Chaplin, es innegable que ambos fueron unos artistas que marcaron la forma de realizar la comedia y sobre todo que fueron capaces de dotar a este género de historias y personajes complejos, con unas tramas elaboradas y una efectiva puesta en escena. No fueron los primeros ni los últimos que dedicaron sus trabajos al cine cómico, pero sí que se encuentran entre los pocos que consiguieron una identidad propia de sus obras y sobre todo de sus personajes, donde también podríamos englobar a Harold Lloyd, Max Linder o Harry Langdon.

I.1.1. Charles Chaplin

Charles Spencer Chaplin nació en Londres en 1889 y desde muy temprana edad se vio vinculado con el mundo de la interpretación y del espectáculo, ya que sus padres eran artistas del music-hall⁵. Pronto se trasladó a Estados Unidos, en 1910, gracias a la gira de la compañía de Fred Karno en la que trabajaba y que recorría todo el país. Esto le sirvió para darse a

⁵ Un género teatral muy popular en Gran Bretaña en la segunda mitad del siglo XIX que mezclaba números musicales con otros cómicos y bailes.

conocer por los grandes nombres de la industria cinematográfica del momento, especialmente por los que se dedicaban a la comedia, y le convencieron para que se sumara a ellos.

A partir de ahí comenzaron las grabaciones de numerosos cortos, al principio bajo la batuta de Mack Sennett y posteriormente en otras compañías. En la búsqueda de la máxima libertad creativa incluso llegó a fundar su propia productora, la United Artists, junto a otros iconos de la época como Mary Pickford, David W. Griffith y Douglas Fairbanks.

Pronto se acostumbró al ritmo de trabajo y a los cambios técnicos que suponían un nuevo medio artístico como era el cine. Sin embargo lo que se recuerda de Chaplin no es su pericia técnica o su revolución artística en cuanto a las nuevas herramientas de las que disponía, sino en su personal manera de crear personajes e historias memorables y únicos: *aunque yo entendía poco de cine, sí sabía que nada puede sustituir a la personalidad* (CHAPLIN, 1965, p. 45). Para Chaplin, el personaje era el epicentro absoluto de toda la obra, el ente alrededor del cual gira todo lo demás y a su vez la fuerza que hace que todo gire. Por eso le daba tanta importancia a su definición, aunque por otra parte también era capital el mundo en el que se desarrollaba y en el que se debía desenvolver su personaje:

marcado por la injusticia y el poder del dinero.

Pero durante los primeros años del siglo XX existían numerosos cómicos en Hollywood que triunfaban entre el público y cuyas obras cosecharon un enorme éxito. ¿Por qué Chaplin triunfó por encima de la mayoría de ellos? Principalmente por dos razones, una consecuencia de la otra: por un lado fue su personaje Charlot y por otro la importancia que daba al trabajo de su personalidad.

La primera vez que pudimos ver a Charlot tal y como se le recuerda actualmente fue en 1914⁶ y su creación fue completamente casual. Al parecer se construyó a partir de ideas del propio Chaplin y de Sennett, que le sugirió adoptar el bigote para hacerle parecer mayor mientras que el resto del atuendo se constituía básicamente de contrastes entre ropa ancha y estrecha. Aparte de eso, se hacía acompañar por su inseparable bastón, al que más adelante Chaplin consideraría como un elemento imprescindible de su indumentaria por las enormes posibilidades que ofrecía y todo ello coronado con un bombín. El uso de sombreros era especialmente frecuente entre los actores de cine cómico ya que su colocación y utilización servía para expresar ideas y sentimientos que no les permitía el medio

⁶ En el corto de Henry Lehrman *Kid Auto Races at Venice*.

hacerse de forma sonora.

Este juego de contrastes en el aspecto físico de su personaje también era esencial en el trabajo de su personalidad, en la creación de las historias y en el propio género cinematográfico: *el juego entre elementos que se oponen entre sí es esencial en la comedia* (PAVÍA COGOLLOS, 2005, p. 183). Esta fue una constante que utilizó Chaplin durante toda su carrera y que marcaron el éxito de sus comedias: la utilización de situaciones trágicas combinadas con cómicas. Un ejemplo muy evidente es *The Gold Rush* (*La Quimera de Oro*, 1925), donde se narraba la historia basada en testimonios reales de buscadores de oro que encontraron la muerte desaparecidos en la montaña y de la soledad y la hipotermia que vivieron buscando una vida mejor. Sin embargo, de esta situación tan dramática Chaplin consiguió realizar una de sus mejores comedias.

La estructura de sus obras era muy similar: consistía en buscar el procedimiento a partir de cual la gente se viera metida en apuros para hacerles salir de ellos (CHAPLIN, 1965, p. 204). Con esta manera de elaborar las tramas, Chaplin ideó la mayoría de sus historias, utilizando a su protagonista en lugar de esa "gente" a la que se refiere. Esta construcción de la estructura argumental se ubica en el mismo centro del guión clásico de

Hollywood, ya que consiste en una situación inalterada, la perturbación, la lucha y la eliminación de esa perturbación (BORDWELL, 1996, p. 157), un esquema que se ha repetido ininidad de veces durante los años siguientes en Hollywood. Sin embargo, Chaplin siempre defendió la idea de que él trabajaba sin un guión previo, es decir, sin un libreto definido donde cada escena estaba meticulosamente explicada y con un final cerrado. Su manera de trabajar era diferente: el tenía una serie de directrices muy generales que se debían cumplir a lo largo de la trama (encuentro con el policía, superar obstáculos, conseguir a la chica) pero la historia se iba generando durante el rodaje, dependiendo de las ideas que le fuesen surgiendo. Este proceso de producción era impensable unos años después, pero a Chaplin le servía porque sus obras eran éxitos de público así que, aunque siempre estuvo de una manera u otra subordinado a las exigencias de los estudios para los que trabajaba, sí que gozaba de una relativa libertad creativa.

I.1.2. Buster Keaton

Joseph Frank Keaton nació en Piqua, Kansas, en 1895 y al igual que Chaplin, su vida artística se manifestó a una muy temprana edad. Sus padres trabajaban como artistas ambulantes

de music hall y Keaton pronto comenzó a formar parte del número de sus progenitores, concretamente en 1899. Su adaptación a las actuaciones fue casi inmediata y pronto fue indispensable en el número de sus padres, aunque tuvieron numerosos problemas por el maltrato, siempre subordinado a la actuación cómica, que "sufría" Keaton en ellos.

El calificativo "Buster" proviene precisamente de esta manera de actuar. Sus caídas, volteretas, y demás recursos corporales sorprendieron al propio Harry Houdini, colaborador de sus padres y muy admirado por Keaton, que ya a la temprana edad de seis meses le puso ese calificativo al verle caer desde una escalera sin ningún rasguño.

Esta manera de utilizar a su hijo en los escenarios le trajo muchos problemas a Joe Keaton, que vio cómo se les prohibía actuar en Nueva York durante dos años al no modificar la manera de golpear y lanzar a Buster ante el público. Por ello, deciden trasladarse a Inglaterra, donde son bien recibidos, aunque tras unos años y debido a problemas entre Buster y su padre, aquél decide volver solo a Estados Unidos. Una vez allí acepta trabajar en ese medio artístico que tanto éxito tenía, el cine, pese a que su padre lo rechazó unos años antes.

Así en 1917, relativamente tarde en comparación con algunos contemporáneos suyos, Buster Keaton debuta en el cine cómico con el medimetraje *The Butcher Boy* de Roscoe "Fatty" Arbuckle, quien se convertiría en su mentor durante estos primeros años. Pronto su peculiar y exagerada aunque impasible manera de encajar los golpes y tartazos le hizo sobresalir por encima del resto de cómicos y comenzó a trabajar en sus propias obras.

Durante los años 20 fue cuando realizó el grueso de su filmografía y cuando consiguió su fama mundial en el cine cómico (llegó a firmar un contrato en el que cobraba más que el propio Chaplin). Obras como *One Week* (*Una Semana*, 1920), *The Three Ages* (*Tres Edades*, 1923), *The Navigator* (*El Navegante*, 1924), *Sherlock Jr.* (*El Moderno Sherlock Holmes*, 1924), *The General* (*El Maquinista de la General*, 1926) o *Steamboat Bill Jr.* (*El Héroe del Río*, 1928) se encuentran entre las mejores de su filmografía y entre las más destacadas del cine cómico mudo, debido principalmente a un elemento, la historia: *nunca una película sobresalió por su perfecta iluminación, maravillosos decorados o excepcional trabajo de cámara, la historia fue siempre lo primordial, con la estrella en segundo lugar de importancia* (KEATON, 1988, p. 180). Es decir, que al igual que Chaplin, su principal interés era crear una obra con una historia concreta, con

una trama trabajada en la que el protagonista y los secundarios se pudieran desenvolver de forma realista y sobre todo atrayente para el espectador. Y, al igual que Chaplin, también trabajaba durante la producción sin un guión final decidido aunque, como principal diferencia entre ambos, Keaton sí que tenía ideada desde el principio una conclusión perfecta para la historia: *nunca aceptaba empezar a rodar hasta que tenía en mi cabeza un final satisfactorio para la historia* (KEATON, 1988, p. 111).

Sin embargo, aunque Buster Keaton fue muy valorado durante los años 20 y desarrolló una extensa y compleja filmografía, la llegada del sonoro supuso un obstáculo que no fue capaz de salvar. Mientras Chaplin, ferviente defensor del cine mudo, tuvo que adaptarse a regañadientes a este novedoso avance técnico, Keaton fue incapaz de ajustarse a estos cánones que exigía la industria, principalmente porque sus obras estaban muy marcadas por el uso de la pantomima y eso con el sonoro quedó en un segundo plano. Desafortunadamente a partir de los años 30 Keaton perdió todo el reconocimiento que había ganado con sus obras y, pese a que siguió trabajando en numerosas producciones, prácticamente desapareció de la primera línea del cine cómico, algo que no recuperó hasta muchos años después cuando se valoró su trabajo correctamente.

I.1.3. Los personajes de Chaplin y de Keaton

Pese a que la carrera de Chaplin y de Keaton vivió muchos años en paralelo, prácticamente toda la década de los 20 y algunos años de la anterior, y que consiguieron un éxito muy similar utilizando personajes singulares y desarrollando sus obras dentro del subgénero de lo burlesco y la pantomima, hay que decir que su forma de trabajar y su resultado final son muy diferentes en realidad. Es casi inevitable que en cualquier estudio sobre uno de los dos, se mencione al otro, ya que la comparación entre ambos vierte unos datos muy esclarecedores sobre cómo, a partir de la misma base y con el mismo resultado final, se puede conseguir empatizar con el espectador con métodos de trabajo tan diferentes.

Uno de los puntos esenciales de sus tramas, en los que se basaba el argumento principal que vivía el personaje, era cómo resolvía los conflictos que se encontraba. Para ello Keaton resumió de forma muy simple la diferencia entre ambos: *el vagabundo de Charlie era un holgazán con filosofía de holgazán. Por adorable que fuese, robaría si tenía ocasión. Mi personajillo era un trabajador, y honrado* (KEATON, 1988, p. 108). Evidentemente, Keaton siempre defenderá su manera de trabajar y su creación de personajes por encima de los demás, pero

creemos que habría que matizar las palabras de Keaton sobre Charlot. En esencia tiene razón en cuanto a la manera que tiene cada uno de resolver esos conflictos, pero la gran diferencia estiva en que estos héroes no son los generadores de esta situación, es decir, no la "causan", sino que "casualmente" se encuentran con ella⁷. Cabe decir que Keaton sí que tiene razón en cuanto a la manera que tienen ambos personajes de resolver esa situación, y es algo que han remarcado muchos especialistas⁸, pero el punto importante es que sus personajes no buscaban esas situaciones sino que se encontraban dentro de ellas por casualidad, por terceras personas. Un ejemplo muy evidente de esto se encuentra en la obra de Chaplin *The Circus* (*El Circo*, 1928). En la escena de presentación de Charlot, se nos muestra como un vagabundo que está inocentemente contemplando las atracciones de una feria. De pronto un ladrón, antes de ser descubierto por su víctima, oculta la cartera robada en el bolsillo de Charlot, que se encuentra indiferente a la acción. A partir de aquí se suceden unos *gags* hasta que finalmente es descubierto por la víctima y comienza la persecución con la policía, lo que lleva a otros tantos números cómicos y a acabar trabajando en el circo.

⁷ Esta es una de las principales diferencias que defiende David Bordwell en cuanto al cine clásico de Hollywood y al de arte y ensayo. Por ello, el mérito es mayor en Keaton, Chaplin y demás autores de cine burlesco: introdujeron una herramienta que no es propia del Hollywood clásico como es la casualidad en obras claramente enmarcadas en el sistema de los estudios, consiguiendo un mestizaje perfecto.

⁸ *Chaplin se salía de las situaciones difíciles "pensando"; Keaton las "sufría"*. MÓJICA, 2006, pág. 54.

Lo que quería decir Keaton con su frase sobre las diferencias entre su personaje y el de Charlot es cómo cada uno habría resuelto esa situación en la que se encuentran de repente. En la película de Chaplin vemos como éste se aprovecha de ese escenario: utiliza el dinero robado para comprar mucha comida. Es probable que el personaje de Keaton no hubiera tomado esa decisión y, puestos a suponer, habría buscado al ladrón o habría entregado la cartera a la policía, puesto que su personaje era más honrado. Esta manera de resolver ese conflicto es lo que diferenciaba esencialmente a los dos personajes, su manera de llevar esas situaciones. Cabe decir que, para que el espectador no pierda la empatía con Charlot, su autor no le muestra malgastando ese dinero que por fortuna ha acabado en su bolsillo sino que lo utiliza para algo primario como es el alimentarse, algo con lo que el público pueda estar de acuerdo.

Otra diferencia esencial de los héroes de Chaplin y Keaton era su estamento social. Charlot siempre, en todas las obras en las que ha aparecido, se muestra como un vagabundo (y así aparecía en los propios títulos de crédito), como un personaje de la más baja escala social que luchaba por sobrevivir. Y Chaplin conseguía definirlo a la perfección, quizá porque en el pasado vivió como uno de ellos: *si bien no es el único cineasta que ha*

descrito el hambre, sí es el único que la ha sufrido (BAZIN, 1974, p. 14). Este no es el caso de Keaton, que utilizaba a su personaje donde requería la situación. Pese a que sus héroes eran humildes, sin muchos recursos, no eran vagabundos y en la mayoría de los casos contaban con un trabajo definido que se mostraba y que estaba directamente relacionado con la trama: en *The General* era el maquinista del tren, en *Sherlock Jr.* trabajaba en el cine que sirve para enlazar la realidad con la ficción, en *Backstage* era uno de los tramoyistas del teatro o en *Steamboat Bill Jr.* donde es un joven recién licenciado en la universidad.

Otra gran diferencia que se puede encontrar en las obras de Chaplin y Keaton es su manera de trabajar con los planos, algo que está directamente relacionado con la creación de sus personajes y sus características. El cuerpo de sus protagonistas era el epicentro expresivo de sus obras, la herramienta principal utilizada por los autores para llegar al espectador. Pero cada uno de ellos tenía una manera diferente de exponer esos sentimientos y por lo tanto de empatizar con el público, por lo que tanto Chaplin como Keaton utilizaban diferentes tipos de planos para resaltar sus emociones. Sin embargo, la contraposición que existe en este sentido entre los dos tipos de personajes provocaba que estas imágenes fuesen muy diferentes: en el caso de Chaplin se dan numerosos primeros planos del personaje, dependiendo de la

situación, para mostrar con mayor efusividad la expresión del personaje en un momento concreto y para hacerla resaltar hacia el espectador. Por el contrario, Keaton y su héroe se caracterizaba por su completa inexpresividad, algo que le hizo mundialmente famoso y sobre todo diferenciable del resto de cómicos mudos, pero esto también condicionó su manera de trabajar. En sus obras apenas se encuentran primeros planos del personaje, puesto que no serviría para resaltar una expresión: en todo caso sirven para mostrarnos una acción de la trama que influya directamente en los sentimientos del personaje, aunque éste no lo exprese. Por contra, Keaton utilizaba todo su cuerpo para compensar esta pasividad de su rostro, por lo que era más común que utilizara planos generales que enmarcaran toda su anatomía.

Con respecto a este tema de la expresividad, también cabe resaltar la utilización de elementos concretos de su cuerpo o de atrezzo para transmitir ideas al espectador. Hay que tener en cuenta que ambos cómicos basaron sus trabajos en la pantomima, y que por lo tanto su cuerpo era, sólo visualmente, su único medio de expresión, por lo que debían potenciar cualquier elemento que tuvieran a su alcance para transmitir sus sentimientos. Instrumentos como las manos, los ojos⁹, o incluso

⁹ Rafael Alberti llegó a decir que la esencia de Keaton estaba en sus ojos, con los que

los sombreros que portaban, estaban puestos al servicio de la idea general que mandaba el personaje y la historia, y se utilizaban milimétricamente en cada escena de sus obras. En el caso de Chaplin, por ejemplo, su famoso bastón también servía no sólo para provocar una gran variedad de situaciones cómicas sino también para mostrar el estado de ánimo de su portador. Al igual que los sombreros, un elemento común en los cómicos del cine mudo, y que cada algunos utilizaban con mayor frecuencia que otros. En el caso de Keaton no era tan común su utilización, e incluso encontramos muchas escenas de sus obras en las que ni siquiera lo porta, sin embargo para Chaplin es un recurso muy eficaz y centro de algunos gags como en el restaurante de *The Immigrant* (*Charlot emigrante*, 1917).

En definitiva, podríamos decir que ambos autores conocían bien cuáles eran sus principales herramientas para conseguir películas cómicas y las potenciaban todo lo posible. Mientras que para Keaton lo esencial era el cuerpo, la expresividad de su inexpresivo rostro y la interiorización de sus sentimientos, Chaplin dotaba a sus personajes de una inocencia y una franqueza directamente relacionadas con la supervivencia de su héroe y su lucha por salir adelante. Bien es verdad que no todo en ellos eran diferente puesto que ambos, ya como autores, eran conscientes

representaba todo.

de que el ritmo y la empatía eran esenciales para conseguir que el público disfrutara tanto con sus personajes como con la historia.

Esta es una de las principales razones por las que tanto Chaplin como Keaton fueron algunos de los pocos cómicos del mudo que se encontraban un escalón por encima del resto y lo que les llevó a cosechar tanto éxito con sus obras. Y, por supuesto, a ser utilizados aún a día de hoy como referentes en la creación de personajes con tintes cómicos.

II. METODOLOGÍA

II.1. Objeto de estudio

Nuestro objeto de estudio será la película de animación digital *Wall·E* (*Wall·E. Batallón de Limpieza*, 2008) de Andrew Stanton, producida por *Walt Disney Pictures* y *Pixar Animation Studios*.

II.2. Objetivos

El objetivo del presente estudio es demostrar que existen algunos autores de cine de animación que pretenden conseguir que sus obras sean disfrutadas tanto por niños como por adultos. Para ello, una de sus técnicas principales consiste en implantar elementos de la cultura popular conocidos por el gran público dentro de sus producciones para conseguir que los espectadores identifiquen estas referencias y consigan empatizar con los personajes. Además de este objetivo principal de investigación, el presente estudio también tiene como objetivos secundarios:

- Examinar el estado del cine de animación en 2008 no sólo del estudio que realizó la película que tomaremos como base de nuestra investigación sino también de otras productoras estadounidenses y del resto del mundo.
- Estudiar las características principales de las películas de Charles Chaplin y de Buster Keaton para conseguir averiguar cómo consiguieron que sus personajes se convirtieran en iconos del cine cómico mudo.
- Comparar las obras de estos dos directores clásicos con las obras de animación actuales y concretamente con la película realizada por Andrew Stanton en 2008, y analizar cuál

ha sido la influencia que han podido tener en la creación de su personaje principal.

- Analizar el diseño de estos personajes, el trabajo de guión y de producción, la creación de la música y el resto de elementos que componen *Wall·E* para averiguar cómo pretendía conseguir el director atraer con su obra a todo tipo de espectadores.

- Averiguar de dónde procede esa tradición que adoptó *Pixar* de narrar historias de dar mayor protagonismo al guión por encima de los avances tecnológicos.

- Comprobar si esta apuesta por el trabajo de guión, de personajes y de la historia dentro del cine de animación actual se puede observar en otras obras no sólo dentro de *Pixar*, sino también de otras productoras.

- Examinar cuáles han sido los principales recursos utilizados por Andrew Stanton para conseguir que sus personajes empaten con el espectador, ya sea mediante herramientas puramente cinematográficas o de otro estilo.

- Comprobar las intenciones iniciales, especialmente en las primeras fases de la producción de la película, con respecto a las ideas predominantes en cuanto a conseguir desarrollar esa empatía. Es decir, la importancia que puede tener este aspecto dentro de los trabajos previos y cómo ha podido condicionar su concepción posterior.

II.3. Hipótesis

Paralelamente al desarrollo tecnológico se comprueba cómo algunos creadores de cine de animación hacen armonizar en sus propuestas a dos tipos de público que tradicionalmente han estado divididos: el infantil y el adulto, realizando obras complejas y maduras que puede ser disfrutadas por igual por ambos perfiles de espectadores.

El cine de animación se ha considerado históricamente como una propuesta cinematográfica dirigida a un público infantil: diseño de personajes, diseño de situaciones, creación de fondos, iluminación y puesta en escena, estructura narrativa, etc., con una complejidad narrativa diferente. Las propuestas actuales acomodan los gustos infantiles a la complejidad en la creación de los personajes, las situaciones y una estructura narrativa más madura.

Esta hipótesis quiere demostrar que el cine de animación por ordenador en Occidente ha modificado esta concepción que se tiene de las obras de animación y que existen estudios, como *Pixar*, y autores como Andrew Stanton que han modificado esta filosofía obsoleta y con prejuicios de que los dibujos animados

sólo están destinados a un público infantil. Para ello utilizan elementos de la cultura popular como en este caso son los personajes creados por Charles Chaplin y Buster Keaton y sus influencias en los caracteres de la película *Wall·E*.

Consecuentemente a esta hipótesis, y puesto que nuestra línea principal de investigación se centra en el personaje, su creación y principales influencias del cine clásico mudo, también consideramos que sería interesante comprobar cuál ha sido la evolución en la concepción de este tipo de personajes, de existir, y cuáles son las relaciones directas entre algunos personajes del cine de animación actual con otros del cine mudo. Por lo tanto, otra hipótesis que surgiría sería la de exponer las similitudes de personajes teóricamente clásicos como son los de Chaplin y Keaton con otros posmodernos como serían los del cine de animación digital del siglo XXI para comprobar si existe, o no, una evolución en su concepción.

II.4. Marco conceptual

El marco de esta investigación se asienta en dos conceptos que hemos de analizar antes de proceder a su implicación y vinculación en el cuerpo de la investigación. Tal y como se ha propuesto en la hipótesis del trabajo, por un lado trataremos el concepto de espectador, figura esencial en el proceso creativo artístico y escasamente analizado por su dificultad desde un punto de vista teórico. El segundo concepto que articula nuestro marco de investigación es el concepto mismo de animación y las implicaciones que las aplicaciones de las nuevas tecnologías han tenido sobre ella.

II.4.1. El concepto de espectador

La propuesta de investigación del presente trabajo pretende demostrar el desarrollo que se ha producido en la figura del espectador frente al cine de animación. En este sentido, las teorías que vamos a manejar en el estudio del espectador, serán los trabajos desarrollados por Francesco Casetti dentro de los tipos de discurso y los elementos narrativos del cine para conseguir empatizar con el espectador. Su texto *El Film y su Espectador* (1996) será tomado como el trabajo principal a partir

del cual desarrollar nuestra propia investigación, ya que en él se resumen los principales puntos que queremos llevar a cabo en cuanto a la figura del espectador y su importancia en la creación de la obra: *no hay mirada sin escena ni escena sin mirada* (Casetti, 1996, p. 79).

Una línea argumental que defiende Casetti es la de que el espectador está condicionado por la obra, es decir, que no es un ente omnipresente como argumentaba Edgar Morin en *El Cine o el Hombre Imaginario* (2001), una especie de ser superior que todo lo ve y juzga, sino que está continuamente subordinado al punto de vista de la narración, y a los hechos que el autor de la obra quiera mostrarle.

Este punto nos parece muy interesante puesto que representa que el creador de las obras es consciente del receptor que la va a disfrutar. Por lo tanto durante el proceso de producción de la misma ya se dan elementos y se toman decisiones condicionadas, aunque no de manera intencionada, por el público a quien va dirigida. Esto quiere decir que el creador tiene en cuenta durante este proceso a quién va dirigida su historia y, en consecuencia, determinan el resultado final.

En el texto de Casetti no sólo se investiga el papel del

espectador en la creación de la obra sino también cómo ésta le delimita¹⁰. Para ello el autor habla en repetidas ocasiones de una tríada de elementos que se dan en cualquier experiencia cinematográfica: *el yo, el tú y el él o ello* (Casetti, 1996, p. 78). En otras ocasiones los nombra con otros términos como Enunciador para el yo o Enunciatario para el tú. Sin embargo en todas ellas se refiere a los mismos puntos de la experiencia cinematográfica: por un lado está el concepto de enunciador, que se refiere al elemento que expone la narración, que sirve de origen de la obra y que tiene como finalidad hacerla llegar hasta el enunciatario. Esta es la figura central del estudio de Casetti, puesto que se refiere al espectador de la obra y el receptor de todos los elementos que componen la película.

Por otra parte está el enunciatario, la figura que condiciona esa creación de manera pasiva. Casetti trata a este elemento, al espectador, como un ente clave en la experiencia cinematográfica puesto que aparte de ser el receptor final de la obra, es el objetivo hacia el que va dirigida: es la razón de su creación y de su existencia depende también la del creador. Además, este enunciatario como elemento final de la experiencia cinematográfica y principal condicionante, a su vez es construido por la propia narración y de ella depende su disfrute.

¹⁰ *Trataremos de comprender cómo el film construye a su espectador, más bien que lo contrario* (Ibid, p. 35).

El tercer elemento que defiende Casetti es el del ello, la narración que se da a ver o que se ve, puesto que como ya hemos comentado antes se tienen que dar ambos elementos para que la experiencia cinematográfica sea completa. En este caso también entran en juego otros elementos secundarios que defiende el autor italiano como por ejemplo el narrador o el narratario, que serían las figurativizaciones de las instancias abstractas sobre la superficie del texto: *el yo y el tu que se dicen y se muestran* (CASETTI, 1996, p. 67).

Uno de los elementos cinematográficos que enumera Casetti para ejemplificar sus argumentos es el uso del espacio en la obra. Mediante la utilización de diferentes tipos de planos, el autor será capaz de mostrar al receptor únicamente lo que quiera que vea, por lo que sólo con ello ya es evidente la subordinación del espectador a la narración de la película. Un ejemplo muy esclarecedor y que utiliza Casetti es el de la cámara subjetiva: un único punto de vista desde el que “vivir” la acción cuya intención es que la mirada del espectador sea la misma que la de uno sólo de los personajes, condicionando a lo que éste ve, lo que se muestra al receptor.

Aparte de esto Casetti también habla en su texto de la

importancia del espectador dentro del trabajo de creación de la obra. Expone cómo la idea de un receptor que será el que descifre el mensaje de la obra, aún sin existir ni estar definido en el momento de la producción, supone un condicionante importante para su realización y un objetivo final que el autor siempre tiene presente. Esta idea de espectador indeterminado, inexistente en estos momentos pero generado por la mente del creador, es definido por Casetti como el "tú implícito".

Esta terminología se refiere por una parte al receptor final, es decir, al "tú" que por otra parte está muy presente en el resto de su texto, el espectador final, pero a la vez el término implícito le otorga un significado diferente que le distingue del receptor final. Con ello se refiere a un ente que se encuentra incluido en la propia obra, y no sólo en ella sino también en el trabajo realizado por su creador. Es decir, que no es sólo un condicionante del producto final sino también del previo, puesto que se trata de una auto imposición del autor: *en este sentido el tú puesto por el film hace, como cualquier otro elemento enunciacional, de verdadera interface entre el mundo representado en la pantalla y el mundo del que la pantalla es uno de tantos objetos* (CASSETTI, 1996, p. 180).

Con la creación de este "tú implícito" lo que se pretende es

conseguir que la mirada del espectador fluya de manera más natural dentro de la narración, que se convierta en un receptor final que se interroga sobre la propuesta y que sea guiado por la enunciación. Lo que Casetti denomina como *interface* sería el punto intermedio que existe entre el enunciado y el acto de comunicación, sirviendo como nexo de unión entre el mensaje y el espectador final: *la idea de una mediación permite ver hasta el fondo las relaciones entre el filme y el momento de su "lectura", sea porque explicita el hecho de que hay un espectador en los recovecos de las imágenes y los sonidos que crece con su crecer, como porque empuja las hipótesis avanzadas por el texto hacia su realización, las reúne en un espacio concreto, las entrega a una verificación individual. Mejor dicho, la presencia de una interface da una completa legitimidad y un mayor espesor al problema de la reappropriación hacia el que se dirige el film* (CASETTI, 1996, p. 182).

II.4.1.a. Espectador y personaje

Dado nuestro interés en el estudio del espectador, hemos considerado conveniente hacer una mención especial al análisis de la creación del personaje como punto esencial para la empatía con el espectador. Dentro de este punto nos parece indispensable estudiar las principales teorías que se han elaborado en torno a

este elemento de la historia del cine, y puesto que la investigación girará en torno a la evolución que ha sufrido la creación de personajes desde los años de Charles Chaplin y Buster Keaton hasta, al menos, el año 2008 que fue cuando se estrenó *Wall·E*.

En este rango de tiempo se han dado numerosas teorías sobre la importancia, las características y la funcionalidad de los personajes en las películas de Hollywood, pero en nuestra investigación vamos a utilizar principalmente las que realizó David Bordwell en su libro *La Narración en el Cine de Ficción*. En él, el autor realiza una diferenciación de tipos de cine, en este caso el clásico o de Hollywood por un lado y el de arte y ensayo por otro¹¹. En cada uno de ellos diferencia sobre sus tipologías: sus herramientas narrativas, la utilización o no de técnicas para contar la historia o cómo definen a sus personajes. Ambos estilos muestran unas diferencias significativas en cada una de sus características, que podrían resumirse en una principalmente: causalidad contra casualidad.

En el capítulo que le dedica Bordwell al cine de arte y ensayo, califica a este tipo de cinematografía como uno diametralmente opuesto al clásico realizado en Hollywood. En él,

¹¹ Para hablar de este cine utiliza ejemplos filmicos del neorrealismo italiano.

la casualidad es una constante que marca el ritmo de la narración y que convierte a los personajes en entes pasivos de la acción, sometidos a reacciones que escapan a su control. No se trata de personajes activos, cuyas acciones y decisiones marquen el ritmo de la historia sino todo lo contrario. Como el propio Bordwell les define *los personajes prototipo del cine de arte y ensayo suelen estar faltos de trazos, motivos y objetivos claros* (BORDWELL, 1996, p. 207). Pero Bordwell no sólo diferencia el cine de arte y ensayo del clásico de Hollywood por el trabajo de sus personajes, también afirma que existen numerosas diferencias en el aspecto narrativo y en las herramientas cinematográficas que utilizan uno y otro: *el flashforward es impensable en el cine narrativo clásico* (BORDWELL, 1996, p. 211).

En cuanto a este tipo de cine, Bordwell lo engloba dentro del que se realizaba en los grandes estudios de Hollywood entre 1900 y 1960. Este tipo de cine construye la estructura narrativa en virtud de la causalidad, es decir, que los personajes, especialmente el protagonista, son los que provocan la causa-efecto que marca el ritmo del argumento y de la narración. Este método narrativo se mantiene vigente durante todos esos años y constituye el *modus operandi* del cine clásico, cuyo argumento consistiría en *una situación inalterada, la perturbación, la lucha y la eliminación de la perturbación* (BORDWELL, 1996, p. 157).

En cuanto al tratamiento del personaje, aparte de posicionarle como epicentro de la acción y de la narración, Bordwell también incluye unas claras diferencias de su creación y de su importancia dentro de la obra: *si el protagonista de Hollywood corre hacia su objetivo, el del cine de arte y ensayo se presenta deslizándose pasivamente de una situación a otra* (BORDWELL, 1996, p. 207).

En esta frase podemos encontrar el resumen de ambos estilos cinematográficos y sobre todo de cómo conciben cada uno de ellos a sus protagonistas. Hay que tener en cuenta de que en ambos casos, los dos estilos mantienen a sus protagonistas como epicentro inamovible de la acción, ya sea generada por ellos o no. Sin embargo la creación de estos personajes se producen de manera diferente y así es como el espectador los concibe como receptor de la obra. El protagonista del cine de arte y ensayo no es el centro promotor de la historia: las situaciones se suceden y él las tiene que enfrentar sin tener ningún poder sobre las mismas, debe afrontarlas y amoldarse a los cambios. Un ejemplo muy evidente de este tipo de personaje sería el que encontramos en *Ladri di Biciclette (El ladrón de Bicicletas, 1948)* de Vittorio De Sica. Este exponente de neorrealismo italiano nos muestra a un protagonista que tiene un objetivo claro desde el principio:

encontrar trabajo para salir de la pobreza en la que vive toda Italia tras la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo el primer inconveniente que se encuentra, que le llega casualmente y que produce el desarrollo del resto del metraje, es que le roban la bicicleta, un elemento indispensable para poder trabajar. A partir de ahí, y siempre contra su voluntad, se van sucediendo los hechos a los que se tiene que enfrentar y contra los que debe luchar. Sin embargo se trata de un personaje que en ningún momento tiene un control sobre su situación actual, sino que está condicionado por elementos externos en todo momento. Éste sería un claro ejemplo de lo que Borwell define como personajes dentro del cine de arte y ensayo.

Dentro del cine clásico de Hollywood, encontramos a protagonistas creados de manera diferente: ellos son los que provocan las situaciones y el desarrollo de la trama, sus acciones y decisiones son las que marcan el ritmo de la historia y siempre tienen cierto control sobre sus circunstancias. Además otra característica que les define es su obsesión por conseguir su objetivo, superando obstáculos y resolviendo los conflictos necesarios para alcanzarlo: *la película clásica de Hollywood presenta individuos psicológicamente definidos que luchan por resolver un problema claramente indicado o para conseguir unos objetivos específicos* (Ibid, p. 157). Un ejemplo evidente de este

tipo de cine sería *The General* (*El Maquinista de la General*, 1926) de Buster Keaton, donde tras la introducción donde se presentan a los personajes, sus interrelaciones y la importancia de la guerra en sus vidas, todo pasa a convertirse en una persecución entre el protagonista y el bando enemigo por rescatar a su locomotora (y también a su amada). A pocos minutos de la película ya se marca el objetivo del protagonista, que servirá como motor de la historia, y que perseguirá literalmente durante todo el metraje. En este caso es el protagonista el que, al tomar las correspondientes decisiones persiguiendo su objetivo, el que modifique e influya a los demás personajes de la historia, y por lo tanto sirva como impulsor del resto de subtramas.

Este estilo es el que más nos interesa en nuestra investigación puesto que hemos utilizado el texto de Bordwell como un punto de partida desde el que iniciar nuestro estudio de la evolución del personaje clásico hasta el actual, y cómo en este todavía se pueden adivinar algunos elementos que marcaron las pautas de los primeros años de Hollywood.

II.4.1.b. Espectador y empatía

El término empatía fue usado por primera vez por Theodor Lipps en su obra *Estética* (1907). La palabra alemana original

“*Einfühlung*” se podría traducir más correctamente como “sentir en”. Lo que pretendía Lipps al usar este término es hacer referencia a un proceso de imitación interna que, involuntariamente, desarrollaba una identificación del sujeto con otro cuerpo a través del sentimiento. El significado que pretendía dar Lipps con este término no se refería a la identificación de un ser humano con otro: sus fines eran puramente estéticos y se acercaban más a la relación de un espectador con una obra artística.

Si nos centramos en la empatía del espectador adulto, Edgar Morin fue uno de los especialistas más interesados en este campo y que más desarrolló en sus ensayos. En su obra de 1956 *El Cine o el Hombre Imaginario*, el capítulo titulado *El Alma del Cine* está dedicado exclusivamente a la identificación y proyección del público con la pantalla y los personajes. La “magia” de la que habla Morin en su ensayo es el nivel más alto que el espectador puede alcanzar visualizando una película, puesto que tal y como dice el autor es la parte más avanzada de participación del público, donde se produce un desdoblamiento y una metamorfosis del receptor con respecto a la obra. Morin dice que *los procesos de identificación-proyección que están en el corazón del cine, se hallan evidentemente en el corazón de la vida* (MORIN, 2001, p. 86). Con esto hace referencia a lo que decía Lipps de que el

proceso de identificación es totalmente involuntario puesto que cualquier ser humano también lo desarrolla en su vida cotidiana con vecinos, amigos o con otros desconocidos. Es lógico pensar, por lo tanto, que también realizará este proceso ante una película. Se trata una situación a la que el público ya está predispuesto antes incluso de comenzar la reproducción de la obra, un aspecto de nuestra psicología que desarrollamos día a día puesto que lo hacemos inconscientemente.

Según Morin existen varios tipos de proyecciones del espectador:

- Automórfica: es el tipo de identificación más simple ya que se desarrolla entre el espectador y los seres humanos de la película.
- Antropomórfica: esta se refiere a la empatía desarrollada con objetos o animales (con carácter humano).
- Desdoblamiento: esta es puramente imaginaria, donde el espectador ve proyectado su propio ser individual en una visión alucinatoria en la que se nos aparece nuestro espectro corporal. Este tipo requiere una mayor participación del espectador, más que las dos anteriores, puesto que no sólo depende de la película.

Esto quiere decir que el espectador no sólo es capaz de desarrollar una empatía con seres humanos con los que se asemeja físicamente. Lo que Edgar Morin pretende poner de relieve es que la empatía se produce por similitudes psicológicas entre los dos afectados, al menos entre el público adulto, ya sea porque los dos comparten los mismos objetivos o por distintos motivos menores. El punto principal que podemos extraer de esta clasificación realizada por el teórico francés es que la imaginación del ser humano va más allá del aspecto superficial, y que el proceso de identificación supone un trabajo psicológico complejo en el que entran en juego aspectos muy dispares de la personalidad de un espectador, como sucesos que le han ocurrido en su vida o los secretos más celosamente guardados.

Morin también comenta que el espectador pasa rápidamente desde el plano afectivo al mágico gracias a la pasividad de su situación. La acción es algo ajeno a él, un hecho que no puede modificar por mucho que lo desee, lo que le lleva a la impotencia y ansiedad de una situación en la que sus sentimientos se disparan y sus emociones se descontrolan. Puesto que el espectador no es más que un mero voyeur, un mirón cuyas decisiones no son tomadas en cuenta por el desarrollo de la película, Morin dice que se pasa al grado mágico gracias a otra

situación común en la vida de cualquier ser humano: el sueño. Según el teórico francés, el sueño es el mayor acto de pasividad que una persona puede realizar, puesto que físicamente no toma parte en las situaciones que vive y psicológicamente están fuera de su alcance y de sus decisiones. Como ocurría al principio, al tratarse de un hecho con el que vivimos diariamente, al encontrarnos en un sala oscura con una serie de imágenes que se suceden ante nosotros, desarrollamos esa predisposición que se asemeja mucho a la que tenemos mientras dormimos, por lo que inconscientemente de nuevo entramos en lo que él llama el grado mágico, el de máxima proyección-identificación entre el espectador y la obra. Sabemos que lo que ocurre en la pantalla, al igual que lo que sucede en nuestros sueños, no es real desde el punto de vista de realidad como la vida cotidiana que vivimos día a día, pero igualmente lo tomamos como la "imagen de lo real" y la tratamos como tal.

En cuanto al público infantil, el caso es ligeramente diferente. Para estudiarlo correctamente pondremos como ejemplo las investigaciones realizadas por Jesús Bermejo Berros dentro de este apartado. Sus textos están centrados en el análisis de la televisión como un elemento educativo en la vida de los niños, puesto que éstos se encuentran varias horas diarias ante la pantalla con sus series o sus películas favoritas. Sin embargo las

herramientas que desarrollan estas obras televisivas para llegar al espectador infantil son muy similares a las que se utilizan en el cine.

Según Bermejo, un primer estado de identificación de los infantes con los personajes se produce por un hecho puramente visual. En distintos estudios se ha demostrado que, por ejemplo, un niño de raza negra se identificará inmediatamente con el protagonista si éste también es de raza negra. Y no sólo es cuestión de procedencia: a partir de aquí también entran en juego distintas clasificaciones como el sexo de los personajes. El estudio de Hoffner de 1996 (BERMEJO BERROS, 2006, p. 92) concluía mediante entrevistas a jóvenes entre siete y doce años que el 91% de los niños preferían un personaje masculino mientras que el 53% de las niñas se inclinaban más por protagonistas femeninas. alguna de las razones de estas elecciones es la predilección de la fuerza por parte del público masculino mientras que para el femenino lo más importante era la belleza.

A partir de este primer estado de empatía, donde la proyección del espectador se produce casi automáticamente e inconscientemente por la pura identificación física del niño con el personaje, se desarrolla otro estado afectivo más complejo y el que realmente nos interesa para nuestro trabajo. Los estudios de

Bermejo, y la gran mayoría de los que tratan al espectador infantil, acaban inclinándose por el efecto pedagógico de los medios audiovisuales en este tipo de público más que en el desarrollo sentimental y afectivo que experimentan, que es lo que más nos interesa.

Por lo tanto podemos encontrar numerosos estudios que demuestran que las diferencias históricas que existen entre ambos públicos, especialmente en el ámbito de la creación de películas y sus posibles condicionantes, no están tan marcados como podríamos imaginar. Pese a las diferencias lógicas que puedan existir entre ambos dentro de su experiencia audiovisual, ambos grupos son capaces de empatizar con los personajes de las películas y desarrollar un vínculo con ellos a través del cual hacerse partícipe de sus emociones y de sus vivencias.

II.4.2. El concepto de animación

La animación como concepto, como sensación visual de movimiento de dos o más imágenes estáticas, nació mucho antes que el cine de imagen real, *La sortie des usines Lumière* (*Salida de los obreros de la fábrica*, 1895) de los hermanos Lumière. Y es que los primeros estudios de Peter Mark Roget, en 1824, sobre la

persistencia retiniana, ya abrió el camino para que los primeros animadores, aún muy lejos de realizar trabajos cinematográficos como los entendemos en la actualidad, se interesaran por la animación de imágenes¹².

En los años posteriores, y siempre antes de la primera proyección pública de los hermanos Lumière, llegaron otros tantos aparatos que servían para mejorar esa sensación visual de movimiento de imágenes estáticas, como el fenaquitoscopio de Joseph Plateau en 1832, el praxinoscopio de Émile Reynaud en 1877 o el théâtre optique del mismo Reynaud en 1889. Todos ellos tenían la intención de expresar y hacer llegar esa sensación retiniana que inicialmente sólo producía una experiencia individual para pasar a proyectarse a grupos de personas.

Posteriormente, ayudados siempre por la tecnología y los nuevos descubrimientos en la materia, estos aparatos se volvieron más sofisticados, lo que provocó que a la vez que evolucionaban las propias herramientas de trabajo de los animadores, también lo hiciera la propia animación, generando nuevas vías de expresión.

¹² Uno de los más famosos y vanguardistas fue el del físico inglés John A. Paris y su taumatropo, creado en 1825, que conseguía fundir visualmente dos imágenes que se encontraban dibujadas en las dos caras de un mismo disco mediante giros rápidos.

Sin embargo trabajar el concepto de animación tal y como podemos entenderlo hoy en día es algo muy ambiguo y que puede no englobar correctamente lo que realmente significa este término. Las dos ramas principales de la historia del cine, el de animación y el de imagen real, han convivido desde sus orígenes y ya desde sus primeros años incluso han llegado a fusionarse en numerosas ocasiones. Un ejemplo muy evidente de esto es la primera obra que está considerada como *stop-motion*¹³ de la historia: *La Maison Hantée* (*La Mansión Encantada*, 1906) de Segundo de Chomón. Bajo la temática de la casa hechizada, el director utilizó esta técnica para simular objetos con voluntad propia o movidos por seres invisibles, todo ello realizado con una gran depuración técnica.

Aunque las escenas donde podíamos observar a los objetos inanimados moviéndose libremente son sólo una pequeña parte de todo el conjunto, es un claro ejemplo de cómo han convivido a lo largo de la historia el cine de acción real con el animado, sin que por ello éste deba ser inferior o de menor valor que aquél.

A raíz de esto queda claro que el cine de animación no tiene por qué estar reñido con el de imagen real, y que por lo tanto no se puede hablar de obras que estén realizadas exclusivamente de

¹³ Traducido como “paso de manivela”, consiste en dotar de movimiento a objetos reales y estáticos mediante la proyección de imágenes fijas sucesivas.

una u otra manera cuando encontramos estas dos vías expresivas en ellas. Sí que existe una clara diferenciación entre ambas y en este caso sería la manera en la que están producidas esas imágenes en la realidad para conseguir la sensación de movimiento dinámico durante la proyección.

Este concepto es el que hemos utilizado como base de selección de nuestro material de investigación, aunque en términos generales abarca grandes campos de expresión como son los dibujos animados, el ya mencionado *stop motion*, la animación Flash, el *cut-out* o la rotoscopia, la que realmente nos interesa por su importancia en la producción actual de los estudios de animación en el mundo, son los largometrajes realizados con animación por ordenador.

Dentro de este término se engloba cualquier producción que esté realizada en su mayor parte por ordenador, es decir, cuyo reparto, decorados y demás elementos de la puesta en escena se hayan recreado digitalmente. Es importante resaltar el hecho de que sean concretamente los personajes los que estén realizados con esta técnica ya que actualmente se cuentan numerosos casos de películas de imagen real donde se puede observar un predominio de la animación digital¹⁴ ya sea para construir los

¹⁴ Un claro ejemplo de esto fue *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (*Star Wars:*

decorados, para introducir algún personaje que antaño se hubiera moldeado en cartón piedra o simplemente para dramatizar los efectos especiales de una escena de acción. Sin embargo en las películas realizadas enteramente con esta técnica, desde *Toy Story* hasta *How To Train Your Dragon 2* (Cómo Entrenar a tu Dragón 2, 2014) de Dean DeBlois, la representación digital no se limita sólo a esos apartados sino que también recrea a los protagonistas y secundarios, a todo el conjunto de personajes que aparecen en la película, ya sean peces, ogros, robots, perros o coches.

Una vez definido esto, debemos aclarar que los primeros pasos que se dieron en los gráficos por ordenador estaban muy alejados de la animación cinematográfica tal y como la conocemos actualmente. En un principio la inversión que se realizó en Estados Unidos para investigar esta nueva disciplina a comienzos de los años 70 estaba más orientada hacia los simuladores de vuelo para entrenamiento de pilotos y a las comunicaciones. Los primeros usos comerciales que se dieron de esta animación estaban monopolizados por la televisión, cuyas emisoras se servían de esta herramienta para la presentación de sus logos, y para entonces ya habían surgido numerosos

Episodio I – La Amenaza Fantasma, 1999) de George Lucas, donde podemos encontrar ejemplos de animación realizada por ordenador en cada uno de sus planos... sin dejar de ser una película de acción real.

animadores/investigadores como Ed Catmull o Alvy Ray Smith¹⁵ que veían en esta nueva herramienta una vía expresiva que ofrecía infinitas posibilidades.

El método de trabajo¹⁶ para crear una película de animación por ordenador suele durar varios años, desde la concepción de la idea original hasta su llegada a las salas comerciales. El punto de partida comienza con el equipo creativo pensando una idea general para la película, que durante los días consecutivos generará otras nuevas y redondeará la historia, a grandes rasgos. En estos primeros días también se comienza a trabajar en el guión, en un principio de manera general y posteriormente detallando las escenas más concretamente. A la vez que el guionista o guionistas están trabajando en el texto, el equipo de animación comienza a desarrollar el *storyboard* de las escenas, que sirve para que el equipo creativo y sobre todo su realizador se hagan una idea de cuál podrá ser el resultado final de la película.

Este proceso dura aproximadamente un mes, a partir del cual se comienzan a diseñar los personajes digitalmente. Para ello

¹⁵ El primero fue uno de los fundadores de la *Pixar* actual y el segundo fue uno de los propulsores de que la compañía se haya convertido en lo que es a día de hoy.

¹⁶ Para desarrollar este método tomaremos como ejemplo las producciones de *Pixar*, ya que en otros países y en otros estudios pueden variar algunos pasos en mayor o menor medida. Hay que tener en cuenta que esta productora está muy sometida al sistema de realización de Hollywood, algo que se torna evidente al analizar su método de trabajo.

existen dos métodos: o bien se dibujan a mano mediante una tableta digital, que automáticamente genera el personaje en el ordenador, o bien se crean figuras en arcilla de ellos y se crea la figura en el ordenador a partir de ella. El resultado es el mismo: tener el diseño completo de cada uno de los personajes digitalizados, aunque algunos detalles se irán añadiendo a lo largo de la producción. Un par de meses después se configura el llamado *story reel*, un punto intermedio entre el *storyboard* y la animación final, pero con una transición de escenas más avanzada que sirve para que el equipo creativo se haga una escena más clara de la obra final y así poder pulir los detalles. Este paso sirve especialmente para averiguar qué funciona y qué no en la narración, puesto que ya se puede apreciar, muy toscamente, una primera proyección de toda la obra.

Este periodo de pulir la narración con el *story reel* suele alargarse un año aproximadamente, y una vez concluido comienza la fase de grabación de la voz de los personajes. Este es el único momento de la producción en el que se podría decir que el realizador dirige a actores reales, puesto que debe aclararles cuál es el énfasis que deben hacer en cada una de las frases, el momento de la película en el que se encuentra, cómo es ese personaje al que tienen que representar, etc. Este proceso también es filmado, para que los animadores puedan añadir las

expresiones tanto faciales como corporales de los actores a los personajes. Paralelamente a este proceso se avanza en el diseño digital del reparto, añadiendo el color y las texturas a los cuerpos para darles mayor realismo.

Una vez concluido este proceso, comienza la parte más larga y esencial de la producción: la animación¹⁷. En este punto tiene lugar la propia creación de la película, todo lo que básicamente se puede observar en la obra final. Los primeros pasos son representar las distintas escenas con cada uno de los personajes, animándolos segundo a segundo en un proceso muy lento. En el caso de Pixar se tarda un día en realizar uno o dos segundos de la película final, que a su vez es repasada de nuevo al día siguiente por si necesita nuevas modificaciones. Después de todos esos meses de trabajo de los animadores, de añadir las texturas, las expresiones, los movimientos de los personajes, los detalles menores, las luces y sombras, comienza el proceso de renderizado¹⁸, que sirve para generar el resultado final tal y como se ve en la película, donde todos esos elementos se conjugan para expresar la idea final que el equipo creativo quería compartir desde su origen.

¹⁷ Este proceso puede llegar a durar, desde su comienzo hasta la renderización final, un año y medio aproximadamente.

¹⁸ Este también es un proceso muy lento, ya que cada fotograma de la película tarda aproximadamente siete horas en ser renderizado.

Una vez terminado esto, y casi tres años después desde que el equipo creativo pensó la idea general para la película, el grueso de la obra ya está finalizado. Ahora comienza la fase en la que se añade toda la banda sonora: voces, música, efectos de sonido, etc. y se ajustan para dar por concluida toda la producción.

Hemos tomado como ejemplo la realización de largometrajes en Pixar para desarrollar este punto sobre cuáles son los pasos principales que se dan en la producción de una película de animación digital, pero muchos de ellos también se pueden aplicar a otros medios y disciplinas diferentes como los cortometrajes o los anuncios publicitarios. También sirven para las películas de acción real que añaden elementos animados por ordenador, aunque adaptándose a cada una de las diferentes disciplinas.

II.5. Contexto de la investigación

II.5.1. Diferentes estilos de animación: Disney y Pixar

Walt Disney Studios es el estudio más importante del mundo en cuanto a producciones animadas y en cuanto a su capacidad de producción en diferentes ámbitos. Pese a las numerosas propuestas que se pueden encontrar tanto en Hollywood como en Europa o Japón, el estudio norteamericano es el que cuenta con mayores presupuestos de producción, una distribución más amplia de sus obras y con animadores de reconocida trayectoria en sus filas.

Esto viene dado principalmente por la longeva historia con la que cuenta y en la que se pueden encontrar algunos de los mayores éxitos no sólo del cine de animación sino también de la cinematografía general, algo que la convierte en uno de los mayores estudios de Hollywood en la actualidad.

Si nos centramos en su división de animación¹⁹ nos encontramos con dos grandes ramas que marcan la realización de

¹⁹ Recordemos que Walt Disney Pictures no sólo engloba películas de animación sino también de imagen real como *The Lone Ranger* (*El Llanero Solitario*, 2013) de Gore Verbinski, su último largometraje de este tipo.

las principales propuestas del estudio: la principal es *Walt Disney Animation Studios*, conservada desde el mismo origen de la compañía en 1923 y responsable de títulos tan populares como *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Blancanieves y los Siete Enanitos*, 1937) de David Hand, *Beauty and the Beast* (*La Bella y la Bestia*, 1991) de Gary Trousdale y Kirk Wise o las más recientes *Bolt* (2008) de Byron Howard y Chris Williams o *Wreck-It Ralph* (*¡Rompe Ralph!*, 2012) de Rich Moore. Como se puede observar por los ejemplos, en este departamento se realizan películas tanto en animación tradicional como en digital y es la que copa la mayoría de producciones animadas anuales de la compañía. Por otra parte, Pixar Animation Studios, una productora que si bien mantiene su independencia creativa de la empresa matriz, algo de lo que se ha preocupado John Lasseter, depende de ella tanto económica como tecnológicamente.

Sin embargo, en su nacimiento no se llamaba de esa manera, ni siquiera se trataba de una productora audiovisual dedicada en su mayor parte a desarrollar largometrajes de animación digital²⁰, sino que nació gracias a George Lucas como un departamento dedicado a efectos especiales digitales llamado Pixar Inc. para la realización de su primera trilogía de Star Wars.

²⁰ Aparte de realizar películas, también tienen departamentos para cortometrajes y para desarrollar software de animación que permita mejorar tanto la calidad de sus obras como facilitar el trabajo, como su famoso RenderMan.

Ed Catmull fue el encargado de dirigir este departamento en sus inicios a finales de los años 70 junto con Alvy Ray Smith.

Por otra parte, la parte creativa, animadores como John Lasseter, Andrew Stanton, Pete Docter, Joe Ranft o Brad Bird se encontraban estudiando en el *California Institute of the Arts* (CalArts), por donde pasaron algunos de los animadores más famosos de la actualidad: aparte de los ya nombrados, coincidieron con Tim Burton, John Musker, Henry Selick o Ron Clements. Es decir, que a mediados de los años 70 se estaban aglutinando distintos tipos de autores, con estilos de animación dispares, bajo un mismo techo y bajo una misma línea profesional. Los cuatro primeros, Lasseter, Stanton, Docter y Ranft fueron los que finalmente se unieron a la causa de conseguir realizar un largometraje enteramente por ordenador, algo que Lasseter buscaba desde que descubrió el potencial que representaban los gráficos en 3D para la animación gracias a *TRON* (1982) de Steven Lisberger. Sin embargo en Disney no compartían su opinión por lo que lo acabaron despidiendo, y así en 1983 pasó a formar parte de *Lucasfilm* en su departamento de efectos visuales.

Durante los dos primeros años realizaron varios experimentos con la animación digital, combinándola incluso con

la tradicional como en el corto *The Wild Things Are* (1983) del propio Lasseter o enteramente por ordenador como *The Adventures of André and Wally B.* (*Las Aventuras de André Y Wally B.*, 1984) de Alvy Ray Smith. Sin embargo en 1985, debido a los problemas financieros que atravesaba *Lucasfilm* (principalmente por los trámites de divorcio de George Lucas), el departamento se centró en realizar efectos visuales para otras compañías y abandonó la vía de la animación digital mientras escuchaba ofertas de posibles compradores.

Aquí es donde entró en juego Steve Jobs, un empresario del mundo de los ordenadores al que convenció Ed Catmull y Alvy Ray Smith²¹ de comprar el departamento y convertirlo en un estudio de animación digital independiente. Y así sucedió, ya que el 10 de febrero de 1986 se confirmó (PRICE, 2009, p. 84) la compra y por lo tanto la fundación oficial de Pixar Inc. como un estudio de animación digital.

Sin embargo los primeros años centraron la mayoría de sus trabajos en desarrollar software que se pudiera aplicar a la empresa principal de Steve Jobs, Apple, y consecuentemente a sus ordenadores. Pese a esto, también siguieron desarrollando obras de animación digital aunque se encontraban en un periodo

²¹ Que se convirtieron en el primer presidente y vicepresidente, respectivamente, de la compañía.

más cercano a la experimentación que a la rentabilidad económica, que en este caso era prácticamente nula como confirmó el propio Lasseter: *en los primeros diez años [de Pixar] gastamos mucho dinero de Steve [Jobs]. MUCHO dinero* (PRICE, 2009, p. 7).

El éxito del corto *Tin Toy* (1988), que llegó a ganar el primer Oscar entregado a una obra realizada enteramente por ordenador, llevó a John Lasseter a proponer en 1990 a Disney realizar un medimetroraje digital juntos, que en principio iba a estar basada en ese cortometraje y cuya distribución sería directamente en televisión para un especial navideño. Así nació *Toy Story* (*Toy Story (Juguetes)*, 1995) de John Lasseter, con un acuerdo que básicamente se podría resumir en que Pixar se encargaba de todo el trabajo creativo mientras que Disney prestaba su apoyo económico y tecnológico y se guardaba la posibilidad de cancelar el proyecto de no estar conformes con el resultado y, por supuesto, era el propietario de todos los derechos de la película y de posibles secuelas, obras relacionadas y *merchandising*. Qué decir tiene que los beneficios para Disney fueron más que sustanciosos (más de 300 millones de dólares²², sólo con la película).

²² <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=toystory.htm>

Pero aparte del éxito económico que supuso la cinta, desde Pixar también consiguieron un avance tecnológico muy importante que marcó el desarrollo del cine de animación desde 1995 hasta hoy, y es la implementación de la animación digital en el cine. Tras *Toy Story* llegaron otras tantas obras realizadas por ordenador, hasta este 2013 donde han estrenado su decimocuarto largometraje. Antes, el 24 de enero de 2006, *Disney* adquirió *Pixar* por 7.400 millones de dólares, y acordaron la cesión del estudio de animación de *Disney* a los directores creativos de *Pixar*, que pasaron a controlar todas las producciones animadas que se realizaban entre ambas compañías, con John Lasseter a la cabeza.

II.5.2. Los cuatro grandes: Lasseter, Stanton, Docter y Ranft

El paralelismo entre *Disney* y *Pixar* no se reduce exclusivamente a la historia que han vivido sus producciones conjuntas y la clara influencia que han tenido las ideas de los animadores de la primera sobre los artistas de la segunda. También podemos hablar de un paralelismo en cuanto a la jerarquización de sus animadores, especialmente en cuanto a su trayectoria fílmica y cómo se gestaron los pilares básicos que

marcaron las pautas de las producciones. Es decir, cómo los principales nombres de cada compañía han servido para marcar el estilo y la filosofía de cada una de ellas durante los años siguientes a sus primeros trabajos.

Es evidente que en *The Walt Disney Studios* siempre ha destacado y se ha tomado como referencia principal el hombre que dio título a la compañía y que ha marcado numerosas generaciones de animadores posteriores a él, pero una empresa tan grande no podría haberse gestado sólo sobre los hombros de un hombre, y ahí es donde entraron en juego los llamados *Nine Old Men*²³, animadores principales de los primeros largometrajes desarrollados por el estudio que marcaron las pautas básicas del estilo Disney.

Esto es algo similar a lo que ocurre en *Pixar*: si bien John Lasseter ha sido el que siempre se ha mostrado a la vanguardia de la animación por ordenador y el creativo más importantes que ha tenido el estudio, especialmente en sus primeras obras, el resultado de sus éxitos no habría sido el mismo de no contar con un grupo de animadores igual de pasionales que él con los que

²³ Este grupo de animadores supuso el núcleo artístico de la compañía durante sus primeros largometrajes, ya que tomaron parte de alguna forma en cada uno de los proyectos de Disney durante las siguientes décadas de su fundación. Estaba formado por Les Clark, Wolfgang Reitherman, Eric Larson, Ward Kimball, John Lounsbery, Franklin Thomas, Ollie Johnston, Milt Kahl y Marc Davis y con sus principios sentaron las bases para la animación posteriores en Hollywood.

debatir ideas y compartir trabajos. Entre ellos podemos destacar especialmente a tres: Andrew Stanton, Pete Docter y Joe Ranft.

¿Por qué estos tres y no otros? ¿Dónde quedan otros directores del estudio como Brad Bird o Lee Unkrich? Estos dos últimos también han sido muy importantes dentro del trabajo del estudio y han intervenido en algunas de sus obras más importantes, pero hay algo que les diferencia de los otros tres, un hecho que se produjo en el verano de 1994, cuando se encontraban inmersos en la producción de *Toy Story*.

En ese verano tuvo lugar una comida²⁴ en Hidden City Cafe, una cafetería cerca de los antiguos estudios de Pixar en Point Richmond, entre John Lasseter, Pete Docter, Andrew Stanton y Joe Ranft. Si bien en este momento ya estaban marcadas las líneas generales de lo que fue uno de los proyectos capitales del estudio, *Toy Story*, sirvió como punto de inflexión de todo lo que llegó después puesto que durante la comida se pusieron sobre la mesa las ideas generales de proyectos posteriores como *A Bug's Life* (*Bichos, Una Aventura en Miniatura*, 1998) de John Lasseter, *Monsters, Inc.* (*Monstruos, S.A.*, 2001) de Pete Docter, *Finding Nemo* (*Buscando a Nemo*, 2003) de Andrew Stanton o *Wall-E* (*Wall-E. Batallón de Limpieza*, 2008) de Andrew Stanton. De

²⁴ http://www.youtube.com/watch?v=nuAGE5_fglA#t=48

hecho este momento fue tan importante que los propios directores quisieron homenajear a la cafetería en sus películas, como podemos ver en *Monsters, Inc.* donde aparece durante una de las escenas iniciales.

Es evidente que las ideas sobre animación y creación de historias que tenían estos cuatro animadores no cambiaron ese día, pero sí que sirvió para aunarlas y sobre todo para marcar el camino que seguiría el estudio durante muchos años después y, lo que es más importante, cómo a raíz de este evento marcaron las pautas filosóficas que influirían en otros animadores del estudio para convertirlo en una productora con identidad propia que no sólo destaca por realizar películas animadas por ordenador sino también por dotar de un valor capital a su guión, su historia y sus personajes.

II.5.3. El cine de animación en 2008

La situación del cine de animación en el año 2008, año en el que se estrenó *Wall·E*, estaba marcada por las obras realizadas por ordenador, especialmente entre las grandes productoras y sobre todo en Estados Unidos, donde prácticamente apenas se encontraban estudios que trabajaran exclusivamente con dibujos

animados. El éxito de *Toy Story* en 1995 marcó el desarrollo de proyectos digitales en años posteriores, ya que los productores creyeron, erróneamente, que este éxito estaba basado en la incipiente tecnología digital, así que el resto de estudios la adoptaron rápidamente y limitaron su producción de animación tradicional²⁵.

Así grandes productoras de animación estadounidenses como *Dreamworks* estrenaron en 2008 *Madagascar: Escape 2 Africa* (*Madagascar 2: Escape África*, 2008) de Eric Darnell y Tom McGrath, y *Kung Fu Panda* (2008) de Mark Osborne y John Stevenson. Por su parte los principales largometrajes animados de la *20th Century Fox* para ese año fueron *Horton Hears a Who!* (*Horton*, 2008) de Jimmy Hayward y Steve Martino y *Space Chimps* (*Space Chimps. Misión Espacial*, 2008) de Kirk De Micco, aparte de otras tantas obras destinadas al mercado doméstico. Por su parte desde *Sony Pictures Animation* sólo tuvieron un gran apuesta animada para ese año que fue *Open Season 2* (*Colegas en el Bosque 2*, 2008) de Matthew O'Callaghan y Todd Wilderman, aunque no cosechó los resultados previstos.

Es decir, que al menos en Estados Unidos y en cuanto a las propuestas comerciales de los grandes estudios, la animación

²⁵ La propia *Disney* cerró su departamento de dibujos animados en 2004 tras el fracaso de *Home on the Range* (*Zafarrancho en el Rancho*, 2004) de Will Finn y John Sanford.

digital monopolizaba el mercado y se había convertido prácticamente en un referente dentro de cualquier propuesta cinematográfica de este tipo que quisiera triunfar. La tónica general entre las principales productoras era apostar la mayoría de sus recursos por la animación por ordenador en detrimento de los dibujos animados tradicionales, sin mencionar otras variantes como el *stop motion*.

Esta situación no sólo se restringía a territorio estadounidense sino que en Europa también podemos encontrar que muchos estudios de animación se habían inclinado por las películas digitales. Un ejemplo muy evidente, siempre hablando de obras que destacaron en el circuito comercial, fue *The Tale of Despereaux* (*El Valiente Despereaux*, 2008) de Sam Fell y Robert Stevenhagen, un largometraje producido en Inglaterra con coproducción estadounidense que volvía a tener a un ratón como protagonista, como ya había ocurrido el año anterior con *Ratatouille* (2007) de Brad Bird. En Francia también encontramos ejemplos de cine de animación digital con *Chasseurs de Dragons* (*Cazadores de Dragones*, 2008) de Guillaume Ivernel y Arthur Qwak, aunque esta no tuvo tanto éxito internacional.

Sin embargo, 2008 también fue un año que nos dejó ejemplos de autores interesados por los dibujos animados

tradicionales, relativamente. Y digo esto porque muy pocos eran los que se alejaban completamente de cualquier herramienta digital para la producción de sus obras. Un caso muy evidente, tanto a nivel de producción como artístico fue el que llegó desde Israel con *Vals Im Bashir* (*Vals con Bashir*, 2008) de Ari Folman, un documental sobre la matanza de refugiados palestinos en Sabra y Chatila (Líbano) en 1982, donde se mezcla la animación Flash, la animación clásica y animación 3D²⁶ para reproducir las escenas recordadas por las víctimas con total libertad pero a la vez con la máxima verosimilitud.

Otro caso particular fue el de Japón, un país donde tradicionalmente la animación siempre ha estado muy presente tanto por su calidad como por su calidad. Además, el 2008²⁷ fue particularmente interesante porque dos de los grandes directores de anime presentaron sus trabajos: por un lado estuvo *Sukai Kurora* (*The Sky Crawlers*, 2008) de Mamoru Oshii, donde la animación digital estaba muy presente para la reproducción de los combates aéreos, pese a que en la película predominaran los dibujos animados, y por otro la penúltima película de uno de los principales directores de animación del mundo, Hayao Miyazaki, *Gake no ue no Ponyo* (*Ponyo en el Acantilado*, 2008). En ella, pese a que Miyazaki siempre ha sido uno de los máximos defensores

²⁶ <http://www.golem.es/valsconbashir/entrevista.php>

de la animación tradicional construida con papel y lápiz, también se pueden encontrar mínimos detalles de trabajo digital, especialmente en el coloreado de algunos elementos, para facilitar la producción.

En resumen, el año 2008 fue especialmente prolífico en cuanto a la animación, y dejó numerosos ejemplos para todos los gustos. Sin embargo, hay que destacar que las grandes productoras apostaban casi exclusivamente por las obras digitales. Podríamos decir que durante esos años, el cine de animación digital consiguió monopolizar los grandes estrenos que se realizaron, siempre a nivel comercial, en todo el mundo, aunque en años posteriores esta tendencia se suavizaría. Por ello creemos que es bastante pertinente centrarnos en la animación digital para realizar un examen más realista de cómo se encuentra esta rama del cine en la actualidad.

II.6. Estado de la cuestión

Pixar Animation Studios fue fundada como productora oficialmente el 3 de febrero de 1986. Desde entonces, muchas han sido las investigaciones, libros, artículos y demás que han analizado, con mayor o menor profundidad, toda su filmografía. Sin embargo, no todas sus películas cuentan con la misma dedicación por parte de estudios especializados, ya que de las primeras películas, como son *Toy Story*, *Monstruos S.A.* o *Buscando a Nemo* podemos encontrar más que de las últimas. Pese a esto, nos encontramos con pocos estudios serios que se dediquen a una película en particular de todas las realizadas hasta la fecha, sino que se dedican a analizar su producción durante un periodo de años concretos. De este tipo, podemos encontrar numerosos ejemplos, como es el caso de *To Infinity and Beyond! The Story of Pixar Animation Studios* de Karen Paik, uno de los estudios más completos que se ha realizado sobre el estudio hasta la fecha basado en entrevistas y notas de producción de las películas, pero que recoge la producción de Pixar hasta el 2007, fecha de su publicación.

Sin embargo, el libro de Karen Paik es de los pocos ejemplos que analizan las películas del estudio como obras de arte en sí

mismas, sobre todo dotándolas del valor artístico y cinematográfico que pretendemos defender con esta investigación. La mayoría de estudios que se han realizado sobre las películas de Pixar, o sobre películas de animación, se centran en una visión pedagógica del mismo, y cómo se podrían utilizar dichas películas en la educación de los más pequeños. Un ejemplo de esto es el libro *Disney, Pixar, and the Hidden Messages of Children's Films* de M. Keith Booker, donde el autor afirma que las películas de Disney han educado a varias generaciones de niños.

Aparte de esta rama pedagógica de investigaciones, también existen varios estudios, muy puntuales, sobre ciertos puntos de vista concretos que los investigadores han querido ver en las películas de Pixar. Uno de ellos es el libro de Alan Ackerman *Seeing Things: From Shakespeare to Pixar*, donde realiza una comparación entre los personajes creados por el escritor inglés y los que aparecen en las películas animadas. Por otra parte, también existen estudios que utilizan las películas de Pixar para analizar temas muy diferentes a lo puramente cinematográfico, como es el caso de *The Gospel According to Pixar* de David Zahl y Todd Brewer. En su libro, dejan a un lado la visión artística de las películas para centrarse en los mensajes que transmiten, y cómo están relacionados directamente con el cristianismo. Pese a lo peculiar y controvertido de su punto de vista, defienden algunas

ideas con las que estamos de acuerdo (en que el punto fuerte de sus películas es el desarrollo de sus personajes y en que pueden ser disfrutadas por todo tipo de públicos).

Otro libro que se antoja como capital para conocer la historia de Pixar es *The Pixar Touch* de David A. Price. Este texto nos narra toda la historia de los principales personajes que tomaron parte en la creación de Pixar tal y como la conocemos hoy día, como Ed Catmull, Steve Jobs o John Lasseter, ya desde que sólo era un departamento de efectos digitales dentro de *LucasFilm*. Sin embargo, aunque el texto es muy completo y extenso, sólo está pensado para narrar la historia de Pixar desde sus orígenes a la actualidad, sin entrar en análisis ni valoración de sus películas ni de sus principales directores.

Como se puede observar, todos ellos están realizados en el país natal de Pixar: Estados Unidos. En España no existe una línea de investigación demasiado extendida sobre las películas de Pixar, ni tampoco análisis concretos sobre algunas películas de la productora que pudieran servir para investigar el resto de su filmografía. Sin embargo, nos encontramos con la excepción del profesor de la Universidad de Barcelona Jaume Duran Castells. El doctor Castells se ha especializado en la investigación de las películas de Pixar, como podemos comprobar en su tesis doctoral

Narrativa Audiovisual i Cinema D'Animació per Ordinador, donde realizaba un análisis pormenorizado de cada una de las películas del estudio desde 1995 hasta 2006. Aparte de su investigación, también ha publicado otros libros relacionados con Pixar como *Guía para ver y analizar: Toy Story* o *El Cine de Animación Norteamericano*.

Aparte del caso del doctor Castells, en España podemos encontrar pocos ejemplos de publicaciones o artículos especializados que se dediquen a la animación, y menos aún que analicen las películas de Pixar profundamente. La mayoría del material que podemos encontrar a este respecto en nuestro país se refiere a reseñas en revistas especializadas o a entrevistas de directores o productores durante las correspondientes campañas de promoción de las películas. Sin embargo estos artículos no tienen un valor real por sí mismos y su capacidad de análisis e investigación se deben a momentos puntuales que coinciden con el estreno de la película de la que tratan.

En el caso de *Wall-E*, no se ha realizado ninguna investigación exhaustiva del valor artístico y cinematográfico de la película. Lo que se ha publicado hasta el momento sobre ella está relacionado con la explotación del marketing que ofrecía la cinta durante su estreno, con libros que narran la historia brevemente

o donde debes colorear a los personajes, todos ellos enfocados a un público infantil. Los pocos artículos que se refieren exclusivamente a la película son, como decía antes, reseñas o entrevistas que se produjeron cuando se estrenó la película, pero que en sí mismas no suponen un análisis demasiado exhaustivo de la obra.

Dentro de los libros dedicados exclusivamente a *Wall·E*, podemos destacar el que se engloba dentro de la colección *The Art of*, en este caso escrito por Tim Hauser y con prefacio del propio Andrew Stanton. Como es habitual en la colección, el libro trata sobre todo de las ideas preliminares a la producción de la película, con numerosos bocetos de diseños de personajes y decorados, y sobre todo con muchos comentarios de los artistas implicados en la película acerca de su producción.

Aparte de los textos escritos, también podemos encontrar documentación de la productora y de *Wall·E* en concreto en otros medios, como los audiovisuales. Uno de los más interesantes y completos es el documental escrito y dirigido por Leslie Iwerks *The Pixar Story*, estrenado en 2007. La realizadora, en cuyas investigaciones y entrevistas está basado el libro *To Infinity and Beyond! The Story of Pixar Animation Studios* es nieta de Ub Iwerks, uno de los más famosos animadores de la etapa dorada

de Disney. Los trabajos de Leslie Iwerks se enmarcan dentro del género del documental y dentro de él ha realizado numerosos trabajos sobre animación como uno de su propio abuelo en 1999 o una película para televisión por el 20 aniversario de la fundación de Pixar en 2006. Actualmente se encuentra trabajando en otro documental centrado en la propia Disney y en la planificación y construcción de sus parques temáticos por todo el mundo.

Sin embargo su obra más interesante fue la que realizó en 2007 ya que en ella podemos encontrar numerosos documentos audiovisuales de las carreras de los tres principales creadores de Pixar²⁷, sobre cómo se conocieron y cómo coincidieron en crear la productora. Además de esto, resulta muy interesante comprobar cómo fueron los primeros años de la animación digital fuera de trabajos experimentales y cómo poco a poco fue implementándose en cine y televisión. Además se hace especial mención mediante las entrevistas a los principales protagonistas sobre cómo encajó la industria y el público este nuevo tipo de animación que estaba surgiendo, a nivel comercial, a mediados de los 90.

Además de esto, otra fuente audiovisual muy prolífica son los extras que acompañan las ediciones domésticas de las

²⁷ John Lasseter, Steve Job y Ed Catmull

películas del estudio. En ellas podemos encontrar todo tipo de documentación como entrevistas o *making of* de los filmes, que resultan en muchos casos muy útiles para una investigación como la que nos ocupa. Dentro de esto hemos utilizado principalmente la edición de BluRay de *Wall·E*, lanzada en 2008, donde se puede encontrar numeroso material documental sobre la película, desde entrevistas con Andrew Stanton hasta vídeos más cortos sobre cómo se realizó el sonido y el diseño de los personajes.

II.7. Estructura de la investigación

Wall·E será analizada desde varios puntos de vista, aunque principalmente utilizando las referencias filosóficas y a la cultura popular que pueblan la cinta, de dónde han tomado sus creadores las ideas para desarrollar en la película y la complejidad de las mismas, pero transmitidas con sencillez para llegar a todos los espectadores. Además de esto hablaremos de las influencias que tienen dos iconos del cine cómico mudo en la película como son Charles Chaplin y Buster Keaton en la película y cuáles son las intenciones de que el director haya tomado a estos dos artistas y sus personajes como base para la creación de su protagonista.

Además de esto, investigaremos sobre lo arriesgado de su propuesta, con algunos elementos que a priori podrían no ser aceptados por el público infantil, pero que se transmiten con mucha sencillez y naturalidad para que la cinta pueda ser disfrutada por todos. Este será el punto importante de mi propuesta ya que principalmente la investigación se centrará en comprobar cómo las películas de animación han sido muy infravalorado a lo largo de la historia, limitándolo a un público infantil cuando, como veremos, existen numerosos casos que demuestran que no es así. *Wall·E* es uno de ellos, aunque hay

muchos más, por lo que me parece muy pertinente que se realice en nuestro país una investigación de este tipo para demostrar el valor real que tiene la animación y su importancia en la historia del cine.

Para ello, hemos estructurado nuestro trabajo de la siguiente manera:

1. Tras el capítulo de la introducción, en el que nos encontramos ahora y donde enumeramos las diferentes antecedentes de nuestro objeto de estudio y la metodología utilizada, pasamos a analizar *Wall·E*. Comenzando por la trama y las subtramas, y terminando por aspectos técnicos más detallados de la obra como la fotografía y el sonido, también haremos especial mención a los arcos de transformación que sufren los personajes a lo largo del metraje. Además de esto, también realizaremos un pequeño análisis de las influencias de las principales herramientas narrativas propias del cine mudo de Hollywood que podemos encontrar, en caso de que así sea, en *Wall·E*.
2. En el segundo capítulo pasaremos a tratar el tema del personaje dentro de la historia, centrándonos en la capacidad que tiene el dúo protagonista de la película en

generar una interrelación dentro de la trama, las subtramas o el tema. Para ello pasaremos a analizar detenidamente el proceso de diseño de ambos personajes, desde los primeros bocetos hasta los finales, cuáles son sus principales funciones y por qué se eligieron esos en vez de otros. Una vez analizado el aspecto visual de los protagonistas, pasaremos a centrarnos en su trabajo psicológico y cómo su cuerpo y las diferentes herramientas lingüísticas de la obra están ideadas para generar esa empatía entre espectador y protagonista.

3. A raíz de lo expuesto en el capítulo anterior, pasaremos al tercero donde indagaremos cuáles son los principales procesos de empatía que se produce entre el espectador y los personajes. Aquí enumeraremos cuáles son las herramientas cinematográficas utilizadas para conseguir este resultado, otros elementos ajenos al cine pero dentro de la cultura popular y cómo esta creación de un nuevo tipo de personaje a podido generar un nuevo tipo de espectador.

II.8. Método

La base de nuestra investigación será el análisis de la creación los personajes en la película de Andrew Stanton *Wall·E*. Para ello utilizaremos una metodología inductiva ya que pretendemos obtener conclusiones a partir del estudio de los diferentes elementos que fueron tomados para la creación de dichos caracteres y cómo todo ello se utilizó con unos fines determinados, en este caso, para provocar una empatía tanto con espectadores adultos como infantiles. Sin embargo nuestra investigación se centrará exclusivamente en averiguar las técnicas empleadas por los autores de la cinta para conseguir estos efectos, pero no se realizará un estudio de campo posterior sobre si estas teorías llegan a cumplirse y en qué tipo de espectadores.

A esta propuesta inductiva añadiremos un componente comparativo puesto que utilizaremos referencias de creación de personajes anteriores, de gran tradición cinematográfica, como son los creados por Charles Chaplin y Buster Keaton en sus caracteres principales, y cómo fueron tomados por Andrew Stanton para moldear los suyos. Por lo tanto examinaremos y distinguiremos los elementos más característicos de estos

famosos personajes, los que consiguieron hacerles destacar por encima de otros y los que les permitieron pasar a la posteridad, para compararlos con el personaje creado en 2008.

CAPÍTULO 1.

LA PELÍCULA

1.1. ESTRUCTURA NARRATIVA

La película sigue el esquema clásico de producciones de Hollywood, formado por un planteamiento, un nudo y un desenlace perfectamente definidos que sirven para estructurar la película de forma natural y poder llevar al espectador a través de ella. Por lo tanto, pasaremos a describir de una manera muy resumida cada una de dichas partes, con los elementos narrativos que las componen y las definen, y posteriormente analizaremos de forma más profunda tanto la trama como las subtramas.

La película se compone de tres grandes partes:

Planteamiento: esta primera parte de la película comenzaría con el propio metraje y terminaría con el comienzo del viaje de Wall·E fuera de la Tierra. En esta primera parte se describen las rutinas laborales del personaje protagonista, además de al propio personaje: sus inquietudes, sus gustos representados por los objetos que colecciona en su casa y sobre todo se define la soledad de Wall·E. Sirve para definir al personaje y para que sea conocido por el espectador y así comenzar el proceso de empatía que se irá completando con el resto del metraje. La llegada de la nave comienza como un juego: Wall·E ve algo que se sale de lo normal, una brillante luz roja, que intenta atrapar por todos los

medios sin conseguirlo, hasta que finalmente es consciente, y el espectador con él, de que es algo insignificante comparado con el aterrizaje de la nave. La aparición de EVA sirve como detonante de la acción, ya que se introduce un nuevo personaje no sólo en la historia sino también en la solitaria vida del protagonista, quedando inmediatamente prendado de ella. Esta breve escena también sirve como presentación de la propia EVA: dentro de la fragilidad de su diseño se esconde un violento pistolero que no dudará en disparar a la mínima posibilidad de una amenaza, por lo que Wall·E se muestra en un principio reticente a entablar relación con ella.

Nudo: esta parte comienza con la salida de Wall·E del planeta Tierra persiguiendo a EVA hacia un destino que en ese momento desconoce, pero que le es indiferente. En ese momento se produce el primer punto de giro de la trama puesto que es una consecuencia directa del detonante: al quedarse prendado el protagonista de EVA por su aparición, tiene el irremediable sentimiento de seguirla a donde vaya, aunque sea al espacio exterior. Además aporta mayor dramatismo a la historia puesto que tanto el protagonista como el espectador desconocen qué es lo que les depara, hacia dónde se puede dirigir esa nave, y rompe con la rutina que se muestra en el planteamiento. En esta parte de la película ocurren la mayoría de los hechos importantes de la

misma, como la llegada a la nave donde se encuentran los supervivientes de la raza humana, el conocimiento de nuevos personajes o el descubrimiento del plan de evacuación de la Tierra. El segundo punto de giro (SÁNCHEZ-ESCALONILLA, 2008, p. 247) de la historia se produce cuando Wall·E es atacado por HAL, el timón/piloto de la nave y arrojado al basurero de la misma, junto con EVA.

Desenlace: Este tercer acto supone la conclusión de la cinta y su punto de inicio también coincide con el anticlímax de la película, puesto que los dos protagonistas se encuentran aislados, con el antagonista de la historia controlando la nave y con pocas posibilidades de que Wall·E y EVA vuelvan a la Tierra con la planta. En este punto es cuando entran en juego los personajes con los que ha tenido contacto Wall·E ya que se convierten en una parte indispensable²⁸ para que se produzca el final feliz. Con su ayuda consiguen regresar a la Tierra, donde Wall·E consigue recuperarse después de un breve anticlímax y donde la raza humana proseguirá con la tarea de repoblar la Tierra, esta vez de manera más sostenible.

Como podemos observar por este breve resumen, la película tiene una estructura clásica de tres actos, perfectamente

²⁸ Entrevista a Andrew Stanton en los extras de *Wall·E*.

diferenciados y compuestos por cada uno de los elementos característicos de ellos. Además de esto, podemos comprobar cómo continúa la historia en una especie de epílogo durante los créditos finales, aprovechados para narrarnos las peripecias que viven juntos los humanos y los robots durante esta repoblación y cómo consiguen sobrevivir sin contaminar ni dañar la naturaleza.

1.1.1. Trama

Si tenemos en cuenta la definición que hace Sánchez-Escalonilla de la trama de la película como el argumento completo (SÁNCHEZ-ESCALONILLA, 2008, p. 103), podríamos decir que la trama de *Wall-E* es el viaje que hace el protagonista desde la Tierra hacia el espacio exterior, en este caso hacia la nave donde están los supervivientes humanos, y el resto de consecuencias derivadas de este hecho.

Tomando ésta como la única trama y desde un punto de partida puramente narrativo y estructural, podríamos decir que el motor de la historia que sirve para articular el desarrollo de este argumento sería la planta que el protagonista se encuentra encerrada en un viejo frigorífico durante una de sus rutinarias

exploraciones. Ése sería el punto de partida de la trama²⁹, cuando algo cambia en la percepción que tiene Wall·E de ese objeto puesto que nunca se ha encontrado nada parecido, es decir, nunca había visto vida en la Tierra porque nunca se había podido dar. Y todo eso pese a la colección de objetos que guarda, lo que sirve para expresar la naturaleza inquieta y curiosa del personaje. Sin embargo en este primer momento, pese a que la película sí dota de una importancia especial al descubrimiento de la planta, para el protagonista es un objeto más a coleccionar.

Tanto es así que la propia película también aparca esta trama principal para dar paso a la historia entre Wall·E y EVA, de la que hablaremos más detenidamente en las subtramas ya que es de ellas la más importante, y que acaban uniéndose en el momento en el que el protagonista muestra a EVA la planta. Este es un momento clave dentro de la película puesto que el robot femenino queda en un estado de hibernación que al protagonista aterroriza, y hace todo lo posible para sacarla de él, sin conseguirlo. A partir de aquí la planta queda relegada a un segundo plano, aunque todos los hechos que suceden son consecuencia directa de su aparición: Wall·E comienza la persecución de su homóloga femenina incansablemente, y ese se convierte temporalmente en el tema principal de la película.

²⁹ *Las tramas son siempre, en el fondo, tramas 'de alguien'*. CASSETTI, *El Film y su Espectador*. Cátedra, Madrid, 1996, p. 177.

Ya dentro de la nave, el protocolo a seguir provoca que EVA sea trasladada al puesto de mando al haber encontrado un organismo vivo en la Tierra, pero después de un análisis más exhaustivo parece que todo ha sido un error y es llevada a reparar. En ese momento Wall·E, al despedirse del capitán, deja involuntariamente unos pequeños restos de tierra en su mano, lo que originará el extremo interés del capitán por regresar a su planeta de origen, algo que tendrá una gran importancia en el desarrollo de la trama.

A partir de aquí se dan las escenas donde los robots defectuosos se escapan, aunque en realidad sólo están siguiendo a su libertador, Wall·E, mientras éste y EVA intentan encontrar la planta por la nave sin ser vistos por los robots de seguridad. Es decir, que con la finalidad de encontrar el ser orgánico consecuentemente se dan el resto de relaciones y subtramas con otros personajes, aparte del propio desarrollo del metraje. Aunque la planta no aparezca directamente, es el auténtico motor de la historia al generar todas las demás líneas que la componen. En ese momento EVA intenta hacer regresar a Wall·E a la Tierra puesto que ya la ha causado numerosos problemas, o al menos eso es lo que piensa ella, y fortuitamente descubren que la planta había sido robada por uno de los guardias principales, que tiene

orden de destruirla inmediatamente. Aquí se produce una de las escenas de mayor dramatismo de la película puesto que tanto Wall·E como la planta se encuentran encerrados en una cápsula que se destruirá irremediablemente, y por mucho que el protagonista lo intente no parece poder evitarlo. Finalmente ocurre y, ubicando al espectador desde el punto de vista de EVA, se suceden unos segundos en los que parece que todo ha acabado y tanto Wall·E como la planta han desaparecido. Pero afortunadamente no es así. En ese momento ya se puede apreciar un cambio en la relación de ambos personajes, sobre todo por parte de EVA, algo que se ve acentuado cuando el protagonista demuestra que también ha conseguido salvar la planta de la explosión.

Con ella en su haber, el dúo protagonista regresa al puesto de mando para entregársela al capitán y así proseguir con el protocolo para regresar a la Tierra. En esta ocasión el capitán se muestra mucho más partidario del regreso, ya que en paralelo a las escenas anteriores, ha averiguado todo lo que puede ofrecer la Tierra al ser humano. Sin embargo parece que el protocolo ha cambiado y el piloto automático se niega a seguir los pasos iniciales para que la nave regrese a su planeta de origen ya que, al parecer, la contaminación que sufre es tal que la vida allí es inviable. A raíz de estos acontecimientos se produce una lucha

entre el capitán, junto con Wall·E y EVA, contra las medidas de seguridad de la nave, por llevar la planta a la ubicación donde debe ser colocada para que la nave regrese automáticamente a la Tierra. En estos momentos se produce el anticlímax y segundo punto de giro de la película al quedar el protagonista muy mal herido por el enfrentamiento con el piloto automático al defender la planta y es arrojado junto a EVA al vertedero de la nave. Esto acelera aún más el proceso de tener que regresar a la Tierra para ser reparado y también sirve para demostrar cómo han cambiado las relaciones de los demás personajes con Wall·E.

Finalmente, y después de muchas vicisitudes y de que todos los personajes pongan de su parte, la planta es colocada en su lugar y la nave regresa velozmente a la Tierra. Con ello se produce el final de la propia trama, aunque aún existan otros hilos argumentales que se cierran posteriormente, puesto que la finalidad de la existencia de la planta y conseguir que los supervivientes humanos regresen a la Tierra y así sucede. Aparte de esto los créditos finales sirven como epílogo para lo que sucede con los humanos a partir de aquí y todo ello comienza de nuevo con la planta, que sirve como semilla a partir de la cual brota una nueva cultura donde humanos y robots trabajan juntos para sobrevivir pero con una conciencia por la contaminación mucho mayor.

1.1.2. Subtramas

Tras analizar la trama argumental de la película y las distintas situaciones clave que la componen, pasaremos a analizar las principales subtramas que también ayudan en algunos puntos a que la historia principal tenga un sentido y a que se desarrolle de manera natural. Escalonilla define una subtrama como la historia de una relación (SÁNCHEZ-ESCALONILLA, 2008, p. 106). Si partimos de esta afirmación, y de que las subtramas son creadas a partir de las relaciones entre los personajes para apoyar emocionalmente el esquema que supone la trama, podemos encontrar varias líneas que colaboran en desarrollo de la trama principal.

La subtrama principal de la película es la relación de amor que se genera entre Wall-E y EVA, que sirve como excusa para que el protagonista realice todas sus acciones y se vayan hilando el resto de subtramas que ocurren durante el metraje. Como ya hemos comentado, en un principio la película no se iba a enfocar en esta relación, ni siquiera el personaje de EVA formaba parte de las primeras ideas sobre la trama, pero posteriormente tanto Stanton como demás miembros del grupo creativo acordaron que lo mejor para unir cada una de las pequeñas temáticas que se dan a lo largo de la película es una historia de amor incondicional

entre Wall·E y EVA³⁰, que sirve para hilvanar toda la temática de la película y para generar el resto de conflictos con otros personajes.

Esta historia nos emplaza en la rutina del robot protagonista, donde con unos pocos planos podemos observar cuál es la tarea que desempeña y cómo su diseño está subordinado a ello. Además de esto, también se da una breve presentación de su acompañante: una cucaracha que se comporta como mascota³¹.

Tras esta breve presentación del personaje, de la rutina que ha llevado durante los últimos años y de que él es el responsable de levantar esos enormes rascacielos formados por cubos de desperdicios, comienza su definición como personaje y como ser “humano”, en cuanto a las inquietudes emocionales que vive y que sirven para acercarse al espectador. Durante el viaje de regreso a su hogar podemos ver cómo todo lugar por el que pasa se encuentra desolado y poblado de suciedad, a la vez que observamos cómo el consumismo exacerbado ha provocado esa situación y cuál es la “solución” que ideó el ser humano: trasladarse indefinidamente al espacio mientras miles de robots

³⁰ Andrew Stanton hace especial hincapié en esto en los extras de la película.

³¹ La búsqueda de realismo en la película llevó a sus autores a seleccionar a una cucaracha como único ser vivo en la Tierra, por su capacidad innata para sobrevivir a hecatombes de esta magnitud.

como Wall·E se encargaban de limpiar la Tierra³². Lo más interesante de esta parte sucede cuando observamos cómo otros robots iguales que él han quedado inservibles y se han convertido en la basura que ellos mismos se encargaban de recoger. Esta es la primera imagen donde se muestra que nuestro protagonista completamente solo ya que es el único de su especie que aún se muestra funcional. A partir de aquí se empieza a desarrollar no sólo en la película sino también en el espectador la idea de la soledad y el aislamiento que ha estado viviendo el protagonista hasta ese momento, aunque a él no parece importarle en ese momento. Además durante este breve viaje de regreso a casa también se nos muestra qué es lo que ha ocurrido con la humanidad: se han trasladado fuera de la Tierra a una gigantesca nave que viaja indefinidamente por el espacio, con un estilo de vida sedentario donde ni siquiera es necesario andar, aunque de esto hablaremos más detalladamente después.

Una vez Wall·E llega a su "hogar" podemos observar todos los objetos que guarda allí, desde cubos de Rubik hasta mecheros o patitos de goma, a modo de reliquias de una civilización perdida. En este momento es cuando somos conscientes de la importancia que tiene la película de *Hello, Dolly!* para él. Gracias

³² *Too much garbage in your face? There's plenty of space out in space! BnL StarLiners leaving each day. We'll clean up the mess while you're away.* Esa es la consigna utilizada para justificar el éxodo de la humanidad y la utilización de los robots como Wall·E.

a una antigua cinta de VHS donde está grabada, y ayudado por un iPod y una enorme lupa, podemos imaginar que se trata de una historia que el personaje ha visto en numerosas ocasiones ya que es la única herramienta que tiene para evadirse de su soledad y a la vez la que ha forjado su personalidad. Gracias a ella, y en concreto a una de las escenas finales de la cinta donde Cornelius Hackl e Irene Molloy se declaran su amor, podemos observar que es un momento que marca especialmente al protagonista, representado con esas manos entrelazadas de los dos intérpretes de la película que Wall·E intenta imitar utilizando las suyas propias. Este es un momento clave en el desarrollo de la subtrama ya que nos permite adivinar la necesidad que siente Wall·E de conocer a otro robot, de compartir con ella su vida, y es algo que condiciona las acciones del protagonista puesto que se trata de algo muy importante para él. Este momento no cambia realmente el avance de la historia, pero sí que sirve para mostrar al espectador cómo se siente el personaje simplemente con observar cómo entrelaza sus manos y cómo las mira a la vez que lo que ve en la pantalla. Este plano queda grabado, literalmente, en la memoria del protagonista, como la primera canción que se escuchó al principio de la cinta, y que sirve para la escena que sigue a continuación. En él Wall·E sale fuera de su refugio y mira al cielo, donde por un momento las nubes de contaminación se abren y se pueden ver las estrellas del espacio, a las que el

protagonista pone la banda sonora del momento romántico de *Hello, Dolly!* Parece que el propio Wall·E entiende, al igual que el espectador, que su futuro sentimental no está en la Tierra sino fuera de ella, algo que demostrará el resto de la trama.

Tras esto comienza un nuevo día de trabajo para el personaje aunque esta vez se muestra de manera más resumida y mucho más cómica. Durante esta escena tendrá lugar el descubrimiento de la planta que Wall·E recoge y que tendrá una gran importancia dentro de la historia.

Sin embargo para el desarrollo de la subtrama el momento más importante se da cuando aterriza la nave que contiene a EVA, algo a lo que el protagonista llega de forma muy cómica e inocente persiguiendo una lucecita roja. Este es el detonante (SÁNCHEZ-ESCALONILLA, 2008, p. 194) de la acción puesto que se produce el primer cambio en la rutina que hasta ese momento había vivido el protagonista: la aparición de otro ser inteligente en la Tierra y por lo tanto desaparece esa soledad que tanto se ha subrayado en el primer tramo de la película.

La presentación de EVA supone un cambio radical con todo lo que habíamos visto antes. Es el primer personaje, aparte de Wall·E, que muestra una inteligencia y concreta y una razón de

ser, y que se ve inmersa en ese mundo que sólo habitaba el protagonista. Además se muestra con un aspecto completamente diferente a lo que se había visto en los primeros minutos de metraje: EVA es un ser *tremendamente pulcro y con un diseño muy futurista*³³, que contrasta profundamente con el de Wall·E, sucio, desgastado y subordinado a sus funcionalidades. Esa imagen tan diferente que tiene EVA con respecto a lo anterior sirve para acentuar aún más la importancia de la inclusión de este ser extraño en un universo tan definido como era el de Wall·E. Por eso los primeros momentos que él la ve no puede separar la vista de ella y se puede observar cómo se refleja la imagen de EVA mientras toma contacto con la Tierra en los ojos del protagonista, a la vez que el plano se va cerrando sobre él para acentuar más esta primera impresión, que se subraya con la breve nota de asombro que lanza Wall·E. Durante esta presentación del personaje femenino de la película, también se producen una serie de planos donde EVA muestra su delicadeza y gráciles movimientos durante un baile que realiza volando alrededor de Wall·E, con lo que éste queda completamente prendado de ella. Sin embargo, inmediatamente después de mostrar al espectador que ella es el robot que tanto tiempo ha estado esperando, descubrimos que esa primera imagen de fragilidad que muestra no es tal y queda reducida a cenizas por

³³ Así la define Jim Reardon en las notas de producción de la película, pág. 19.

un disparo de su potente brazo, algo que aterroriza a Wall·E en un primer momento pero que no le impide seguirle durante su proceso de búsqueda. Con esta escena de presentación queda entablada la relación entre estos dos personajes y comienza a desarrollarse un nuevo punto de la subtrama principal de la película.

Sin embargo, en esta primera escena de los dos personajes principales juntos, se cierra con la imagen de una EVA violenta y destructiva, que no pretende entrar en contacto con nada que la entorpezca su "instrucción". De hecho vuelve a mostrarse extremadamente violenta en la siguiente escena donde vuelven aparecer los dos personajes y donde también se introduce a la cucaracha como elemento mediador entre ambos. Ésta intenta acercarse a EVA ante la tentativa de Wall·E de no hacerlo. Tras un disparo de la robot, al que consigue sobrevivir el insecto, aquélla se muestra más receptiva e incluso comienza a jugar con él (Figura 1). Wall·E observa la escena sorprendido por una parte ya que parece un ser completamente diferente al de la presentación, y esperanzado por otra, al igual que el espectador, ya que se abre una posible vía a que se dé una relación entre los dos. Pese a esto EVA no parece especialmente interesada en Wall·E y, después de analizarse con su escáner, algo con lo que el protagonista queda hechizado, da media vuelta para continuar

con su rutina. Con esto queda claro el interés que siente ella por él, y el que siente Wall·E por EVA.



Fig. 1: Se muestra la cara violenta de EVA pero también la más juguetona

Los siguientes planos que podemos ver representan la devoción que siente Wall·E por EVA. Ésta ya lo ha conocido y Wall·E está convencido de que ella es el robot con el que quiere estar, por lo que la sigue mientras desempeña su trabajo, aunque a una distancia prudencial para no alterarla y convertirse de nuevo en el objetivo de su pistola. En estos momentos podemos ver cómo Wall·E olvida completamente la rutina que ha estado siguiendo durante tantos años, el trabajo para el que le han programado e intenta llamar su atención, entre otras cosas realizando una escultura de EVA con basura. Pero ella se encuentra demasiado enfrascada en su trabajo y se muestra

indiferente a los halagos y regalos que le hace el protagonista. Todo esto cambia gracias a lo que en principio la alejaba de Wall·E: su instrucción.

Tras una serie de planos cortos donde EVA no consigue dar con lo que busca, observamos cómo va aumentando su frustración por su infortunio, lo que la deja afligida y desconsolada ante la falta de resultados a su trabajo. Esta situación la aprovecha Wall·E para acercarse disimuladamente hasta donde está ella, sin sorprenderla ni mostrarse como una amenaza para no alterarla, pero en esta ocasión ella se muestra más receptiva ante lo desconocido. Aquí tiene lugar la primera “conversación” entre ambos personajes, que se basa simplemente en intercambiar información sobre cuál es la “instrucción” de cada uno. Además de esto se presentan por sus nombres, lo que desemboca en un momento cómico para EVA y en toda una exaltación de los sentimientos de Wall·E al ver cómo ella repite su nombre, algo que nunca nadie había hecho. En este momento el protagonista suspira cautivado (Figura 2) por las palabras de su compañera, aunque ésta aún no es consciente de los sentimientos que ha despertado en Wall·E.



Fig. 2: Wall·E queda prendado de EVA desde el primer momento

Este primer acercamiento entre ambos se ve súbitamente interrumpido por una tormenta de arena, por lo que Wall·E conduce a EVA hasta su casa para resguardarse, y allí comienza la exposición de todos los objetos que Wall·E ha ido recabando durante todos sus años de trabajo, algunos sorprendentes para EVA y para el propio protagonista, que comprueba cómo cambian desde el punto de vista de ella³⁴. Tras unos momentos cómicos consecuencia de esto, Wall·E le muestra el objeto más valioso con el que cuenta: la cinta de VHS de Hello, Dolly! que sirve para mostrar las destrezas como bailarín del protagonista y la falta de experiencia de EVA. Con la música de la película de fondo llega un momento importante no dentro del desarrollo de la subtrama,

³⁴ Un ejemplo muy evidente es la capacidad energética de EVA de encender una bombilla sólo con tocarla o lo rápidamente que resuelve el cubo de Rubik, algo que Wall·E por otra parte ni se había planteado hacer.

pero sí en mostrar uno de los recursos que se utilizarán como símbolo de los sentimientos de Wall·E hacia EVA durante el resto de la película y es la llama del mechero que ella enciende.

Este momento se produce de una manera muy simple pero a la vez muy expresiva ya que, mientras suena de fondo el tema musical "*It only takes a moment*" que ya mencionamos antes, el plano nos muestra a EVA de perfil mirando el mechero encendido y Wall·E, de cara al espectador, alternando su mirada entre la llama y EVA. Por si esto fuera poco, la idea se subraya con el reflejo de la llama en los ojos de Wall·E mientras observa ensimismado a EVA y con los planos que se alternan de Cornelius Hackl e Irene Molloy entonando la canción³⁵. A la vez que con la propia canción, de nuevo se enfatiza el hecho de las manos entrelazadas, el gesto que Wall·E hacía al ver esta escena de la película, y que en esta ocasión intenta juntar con las de EVA, algo a lo que ella de momento se niega de forma rotunda, dejando al protagonista en una embarazosa situación. Sin embargo EVA comienza a sentir poco a poco algo por él, al observarle y conocer dónde vive, aunque aún no es algo tan profundo como lo que siente Wall·E. Pese a esto, esta escena significa un punto de inflexión dentro de la subtrama puesto que ya se han posicionado

³⁵ Este es el recurso más interesante que utiliza prolíficamente Stanton en la película: momentos de *Hello, Dolly!* para expresar con palabras lo que sus protagonistas son incapaces de decir.

las actitudes de cada uno de los personajes, los símbolos que se utilizarán de aquí en adelante y sobre todo se ha abierto la posibilidad de que los sentimientos del protagonista puedan ser correspondidos por los de EVA.

Una vez concluido esto, de nuevo se retoma la historia general con la presentación de la planta encontrada por Wall·E, que era precisamente lo que EVA vino a buscar a la Tierra. Ésta queda bloqueada y con la planta en su interior, puesto que su cometido ya ha concluido, a la espera de que la nave regrese y se la lleve de nuevo. Wall·E intenta por todos los medios recuperarla, y se muestra aterrorizado ante la idea de haberla tenido tan cerca y perderla que incluso la lleva a un paseo romántico por la ciudad desolada. Viendo que no obtiene respuesta de ella, tira la toalla y vuelve de nuevo a su rutina de recoger basura, pero ya no lo hace con la alegría que nos mostraba al principio: ahora se encuentra demasiado entristecido como para disfrutar de su trabajo. Justo en ese momento la nave regresa para llevarse a EVA fuera de la Tierra, y Wall·E es capaz de subirse a ella en el último momento.

EVA aún se encuentra bloqueada cuando llegan a la nave nodriza, donde se encuentran los últimos supervivientes de la humanidad, y Wall·E no se separa de ella en ningún momento.

Durante el trayecto el protagonista no deja de asombrarse de las maravillas del espacio que hasta ese momento se había perdido, que sólo había visto en los breves momentos en los que desaparecían las nubes de contaminación de la Tierra. Una vez que llegan a la nave y se alerta de que EVA guarda en su interior una planta, comienza el protocolo a seguir para que la nave regrese a la Tierra, ya que se ha demostrado que la vida puede darse allí de nuevo. Durante el viaje que recorre todo el interior de la nave se muestra la extremadamente sedentaria vida que llevan los humanos, todas las comodidades que tiene y a la vez se introducen otros personajes, tanto humanos como robots, que entran en contacto con Wall·E y que tendrán su importancia posteriormente, pero esto es algo de lo que hablaremos más adelante.

Una vez que EVA es desbloqueada y ve que Wall·E ha llegado hasta allí junto a ella, se muestra aterrorizada y preocupada por que le pueda pasar algo, ya que ella se encuentra estrechamente vigilada por haber conseguido encontrar una planta. Pero al protagonista lo único que le importa es que ella vuelve a estar completamente funcional y hace oídos sordos a las advertencias de EVA. Sin embargo todo cambia al descubrirse que la planta ha desaparecido, que EVA no la lleva en su interior, por lo que la califican de robot defectuoso y la envían a reparar. Ella,

a su vez, culpa a Wall·E de esta situación creyendo que ha sido él el que se ha hecho con la planta y la ha escondido en algún lugar. EVA se muestra muy enfadada con él y apenas le mira mientras se dirigen a la zona de reparación de robots, una especie de cárcel donde se encuentran todos los robots defectuosos de la nave. Tras un malentendido en el que Wall·E creía que estaban desmontando pieza a pieza a EVA, logran escapar de allí, lo que hace enfadar aún más a EVA, ya que Wall·E no tiene límites en cuanto a sus intentos por salvarla y en evitar que la hagan daño. Con esta huida, ambos se convierten en fugitivos perseguidos por las fuerzas del orden de la nave, por lo que EVA toma una decisión radical para que Wall·E no la meta en más problemas: programar una lanzadera y enviarle de regreso a la Tierra.

Pero los planes de Wall·E son muy diferentes y aún busca esa unión con EVA, representada en las manos entrelazadas, pero para ella lo único importante es su misión de encontrar la planta. Wall·E es consciente de ello y su devoción por ella le llevan a perseguir su mismo objetivo, algo que les pone en aprietos e incluso llevan al protagonista a estar al borde de la destrucción al explotar la lanzadera donde se encontraba él intentando conseguir la planta. EVA cree que así ha sido, pero cuando descubre que Wall·E ha sobrevivido suspira aliviada. Además se da un punto importante ya que hasta ese momento la cosa más

importante para ella era la planta y en ese momento se muestra feliz por ver que el protagonista ha sobrevivido, sin saber aún si la planta ha sido destruida o no. Por supuesto, al conocer que esto no es así, se muestra aún más rebotante de alegría que incluso llega a “besar” (Figura 3) a Wall·E³⁶, y éste queda estupefacto a la deriva en el espacio durante unos momentos. Los dos personajes comienzan a “bailar” alrededor de la nave y podemos observar cómo EVA va contagiándose de los sentimientos de Wall·E poco a poco, aunque su misión sigue siendo lo más importante para ella de momento.

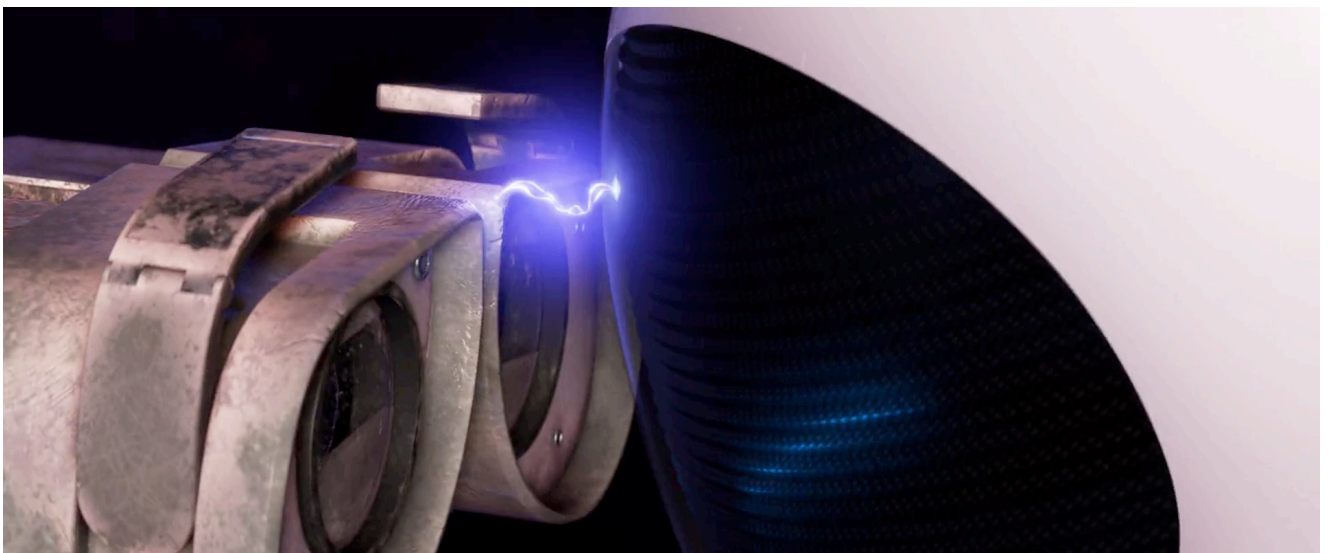


Fig. 3: El beso se representa en una descarga eléctrica.

Al intentar cumplirla, transporta la planta hasta el puesto de mando para entregársela al capitán y éste, con la curiosidad que

³⁶ La pequeña descarga eléctrica que se produce entre los dos personajes cuando se juntan se describe en el guión de la película como un “beso de agradecimiento”.

siente por conocer el estado actual de la Tierra, expone los recuerdos de EVA en una proyección. Ahí podemos ver todas las imágenes que grabó la robot desde su llegada a la Tierra, y también la escena romántica de *Hello, Dolly!* que despiertan sus sentimientos y que a su vez se ven enfatizados por las imágenes de los cuidados que la brindó Wall·E durante su etapa de bloqueo. Estos planos sirven para terminar de definir los sentimientos que estaba gestando EVA y que concluye ella misma alternando su vista entre las imágenes de Wall·E y sus propias manos entrelazadas, como ya había sucedido anteriormente con el protagonista.

Tras esto llega el momento final del nudo de la película: tras un enfrentamiento entre el piloto automático y Wall·E por la famosa planta, éste queda muy mal herido y apenas puede tenerse en pie, además de ser lanzado junto a EVA al vertedero de la nave para que caigan en el olvido junto con la planta. Este momento sería el comienzo del tercer acto de la historia, que en un principio no estaba ideado como se puede ver en el resultado final³⁷, pero que tiene gran importancia dentro del desarrollo de la trama y de la relación entre los dos personajes principales.

³⁷ Stanton ha declarado que las primeras ideas sobre este comienzo del tercer acto intercambiaban los roles de Wall·E y EVA y era ésta la que resultaba mal herida en el enfrentamiento. Después llegaron a la conclusión de que era mejor que el convaleciente fuese el protagonista para que así todo lo que había hecho por otros personajes durante la película se tornara en su favor a partir de ahora.

Ambos están desechados en el vertedero y Wall·E además muy debilitado, con su placa base fundida. EVA intenta encontrar una de repuesto pero le es imposible. En este momento el protagonista extrae de su interior la planta que guardaba y se la muestra a EVA con la simple palabra de "instrucción". Todo lo que para ella había sido importante en ese momento, su viaje a la Tierra y su plena existencia giraba en torno a encontrar esa planta y llevarla de nuevo a la nave nodriza, pero con un salto de eje se nos muestra un punto de vista diferente del personaje, un punto de vista que simboliza una transformación en su personalidad y en sus prioridades, que se ve coronada con el lanzamiento de la planta y el ofrecimiento de su mano para entrelazarla con Wall·E. Para ella lo principal ya no es la instrucción que había gobernado su vida hasta ese momento, sino compartirla con otro robot y el protagonista es el elegido, y así lo remarca ella mismas al ofrecerle su mano. Sin embargo Wall·E también modifica sus prioridades y, cuando parece que va a entrelazarlas, con frialdad la aparta y se dirige renqueante hasta donde ella ha lanzado la planta. EVA se muestra sorprendida puesto que sabe que esto era lo más importante para él desde el principio, y todo lo que ha hecho hasta el momento ha sido por eso, pero cuando ya lo tenía tan cerca lo ha rechazado. Sin embargo, como decía, las prioridades de Wall·E han cambiado, y ahora lo principal es regresar a la Tierra para recuperarse de su

estado, para lo cual es necesario que la planta sea colocada en su lugar correspondiente. Así se lo explica a ella, con apenas unos gestos, y EVA lo comprende perfectamente y se dirigen a regresar a la Tierra.

Tras pasar más penurias, y con Wall·E aún más malherido, finalmente consiguen regresar a la Tierra y EVA se encamina rápidamente hasta la casa del protagonista para restituir sus piezas dañadas lo más deprisa posible. Cuando lo consigue, y Wall·E recarga su batería, se vuelve a iniciar y parece que todo por fin vuelve a la normalidad, pero aún no. Su mirada se muestra inexpresiva, y no muestra el menor interés en el ofrecimiento de EVA y en todos los objetos que ha ido guardando durante sus años en la Tierra. De hecho llega a compactarlos en un cubo de basura ya que para él, cuyos recuerdos han desaparecido, no son más que eso. El anticlímax (SÁNCHEZ-ESCALONILLA, 2008, p. 257) que se produce en este momento ante la pérdida de memoria del protagonista, que se muestra como un robot más, se remata con los intentos de EVA de escuchar las canciones de Hello, Dolly! que Wall·E guardaba en su memoria y que le han servido a lo largo de la historia: pero su placa base ha sido cambiada y su memoria está vacía, no hay canciones, ni recuerdos, ni sentimientos, no hay nada en su interior que recuerde al personaje del principio.

EVA, entristecida y desesperada, arroja la toalla consciente de que no puede hacer nada para recuperar al robot que la ha hecho cambiar y con el que ha compartido tantas cosas. Como despedida, enlaza su mano con la de él y, entonando el *It only takes a moment de Hello, Dolly!* como recuerdo de los sentimientos de ambos, le da otra pequeña descarga eléctrica al protagonista, a modo de beso de despedida. Sin embargo, cuando intenta alejarse algo se lo impide, ya que la mano de Wall-E parece que se ha cerrado de tal manera que ella no puede separarse, y poco a poco él enfoca su mirada y podemos ver de nuevo esa expresión inocente que ha mantenido durante toda la película. Una inocencia que se subraya por la mirada de sorpresa del protagonista al ver sus manos entrelazadas, algo que ha estado buscando durante tanto tiempo y que por fin ha sucedido.

Con este clímax final, que se acentúa aún más al mostrarnos la escena correspondiente entre Cornelius Hackl e Irene Molloy en *Hello, Dolly!* concluye la subtrama principal y también se da por finalizada la película, aunque aún en los créditos finales podemos encontrar un epílogo sobre el trabajo conjunto de los seres humanos y los robots en su intento de repoblar la Tierra, aunque no afecta en ningún modo a la propia trama.

Sin embargo, cabe remarcar que en *Wall·E* no encontramos muchas subtramas que tengan lugar entre los dos personajes principales y otros secundarios puesto que la historia está pensada para conocer principalmente lo que ocurre entre ellos, cuáles son sus vivencias y los cambios que se producen en su relación, y no se hace demasiado hincapié en las relaciones con otros personajes. Pese a este sí que podemos encontrar algunos ejemplos de subtramas desarrollados principalmente para conseguir una narración más fluida que para crear una red de relaciones compleja entre muchos personajes.

Una de estas subtramas sería la relación entre el protagonista y los robots que se encuentran en la zona de reparación de la nave espacial. Una vez que se ha descubierto que EVA no lleva consigo la famosa planta, el capitán decide llevarla a reparar. Esta es una zona de la nave que se podría calificar como la cárcel, un lugar donde cualquier robot que no cumple la tarea para la que está diseñado es recluido y confinado hasta que solucionen sus problemas. En la mayoría de los casos estos robots simplemente se muestran hiperactivos y realizan sus funciones incluso con demasiada violencia en algunos casos. En este lugar *Wall·E* y EVA son separados y mientras que a ella la realizan todo tipo de pruebas tras un cristal semitransparente, el protagonista no la pierde de vista y aumenta poco a poco su

temor de que la hagan daño. En la escena se juega con la ambigüedad que supone la visión que tiene Wall·E del robot femenino, a través de un cristal que deja más a la interpretación personal que a la realidad, por lo que, aunque el espectador es consciente en todo momento de que la reparación se está llevando a cabo sin dañar a EVA, eso no es lo que interpreta el protagonista y pronto hace uso de su láser frontal para escapar de la celda en la que está recluido y acudir a salvar a su amada³⁸.

Cuando el protagonista irrumpe de manera violenta en la sala donde se encuentra EVA, ésta es la primera en sorprenderse y en intentar evitar que Wall·E ocasione daños aún mayores. Por supuesto, lo que ocurre es justamente lo contrario y, utilizando el brazo/pistola de EVA junto con mucha suerte, el protagonista consigue desactivar los robots que les mantenían presos y también libera al resto de robots defectuosos. En consecuencia, todos ellos le ven ahora como un salvador, un mesías al que llevan fuera en volandas mientras huyen de la prisión y recorren la nave libremente perseguidos por las fuerzas del orden.

Cabe decir que toda esta situación, esta toma de contacto que se produce entre el protagonista y los robots defectuosos y

³⁸ Durante esta pequeña fuga, Wall·E cae rodando de su celda y activa su reproductor musical, con lo que suena de nuevo la melodía de *Hello, Dolly!* Este hecho tendrá gran importancia simbólica posteriormente ya que servirá de nexo de unión con los robots defectuosos y su liberación.

que sirve de detonante para el desarrollo de la subtrama, se produce de manera completamente fortuita. La llegada de Wall·E y EVA a la zona de reparación de robots se produce por un obstáculo que aparece en la trama: la desaparición de la planta, que en principio debería portar EVA, pero que al no ser así se la diagnostica un fallo que debe ser arreglado. En consecuencia se la traslada a este lugar junto con el protagonista, que no quiere separarse de ella en ningún momento. Una vez allí, y por la ambigüedad de la escena, Wall·E se escapa y, de forma completamente fortuita y sin intención, consigue desactivar la seguridad del lugar y liberar al resto de los robots. Es decir, que se llega a esta situación de forma completamente fortuita, como la mayoría de acciones y relaciones que se construyen entre el protagonista y los demás personajes, pero que es esencial para el desarrollo de la historia.

Y es que posteriormente podemos observar cuáles son las consecuencias de que Wall·E haya liberado a estos robots. Una vez que el protagonista ha sido atacado por el piloto automático, ha quedado malherido y ha sido lanzado junto a EVA al basurero de la nave, ambos intentan hacer todo lo posible por devolver la planta al lugar donde debe estar para volver a la Tierra. Sin embargo los impedimentos cada vez son mayores y el piloto automático utiliza toda su artillería para que no lo consigan, por

lo que necesitan que alguien les ayude. Es en este momento en el que entran en juego los robots defectuosos que están diseminados por la nave, y que gracias a la canción de *Hello, Dolly!* Wall·E reúne y les sirve como líder a quien seguir. Por esta situación, por la ayuda que prestan para luchar contra los servicios de defensa de la nave, es por lo que se produce la escena en la zona de reparaciones y que supone el punto principal de desarrollo de esta subtrama: aquí es donde se pone en evidencia la verdadera razón por la que se ha desarrollado esa relación entre Wall·E y los demás robots, y que afortunadamente tiene unas consecuencias positivas para la historia. Esta es la situación que sirve como explicación y génesis de la subtrama, que tiene su razón de ser en demostrar las consecuencias que tienen los actos de Wall·E en los personajes que le rodean, cómo esa inocencia del protagonista cambia el mundo³⁹. Posteriormente, ya en la parte final del metraje cuando la nave regresa a la Tierra, podemos observar que estos robots aún acompañan a Wall·E y EVA durante ese anticlímax del borrado de memoria, aunque en este punto ya no tienen una importancia real dentro de la historia. En esta ocasión sirven más para ejemplificar que el protagonista ya no volverá a estar solo nunca más, que ya tiene una pareja y amigos que le acompañarán

³⁹ Esta es una de las principales ideas que rigen la película y que sirven como moraleja final a la misma: la pureza en los sentimientos de Wall·E abren los ojos al resto de personajes que le rodean sobre lo verdaderamente importante en su existencia.

siempre. Ese último plano de la pareja protagonista rodeada por los robots defectuosos enlaza con las primeras escenas de la película y cierra la historia de la soledad de Wall·E, entonces completamente aislado y ahora acompañado por otros semejantes que no se separan de él.

Aparte de la subtrama que se produce entre Wall·E y los robots defectuosos, también existe otra más breve con el capitán de la nave. En este caso, al igual que en el que ya hemos hablado, la relación entre ambos se produce de manera completamente fortuita y por las inocentes acciones que mueven a Wall·E. Y, al igual que en el ejemplo de los robots defectuosos, esta relación también tiene una razón esencial para el desarrollo de la historia, como veremos más adelante. Sin embargo en esta ocasión las consecuencias de esta subtrama no tendrán que ver directamente con el desarrollo normal de la historia y con que los protagonistas puedan llegar a un final feliz, sino que hace más hincapié en el propio personaje secundario, es decir, en el capitán de la nave.

El encuentro entre éste y Wall·E se produce cuando el protagonista y EVA llegan al puesto de mando portando, supuestamente, la planta de la Tierra. Una vez que se comprueba que esto no es así, y que mandan a EVA a la zona de

reparaciones, Wall·E estrecha la mano del capitán a modo de presentación y también de despedida. Lo que no sabe es que dejará unos pequeños residuos de tierra en la mano del capitán que servirá para despertar la curiosidad de éste por su planeta y que le alentará a esforzarse para conseguir regresar. Es decir, que el primer contacto entre ambos personajes es exageradamente breve, puesto que apenas se intercambian unas palabras, pero es suficiente motivo para desencadenar el resto de acontecimientos que se producen durante las siguientes escenas del capitán, principalmente en conocer toda la enorme riqueza que albergaba la Tierra antes de que los humanos la abandonaran. A raíz de estos descubrimientos que se produce una transformación en el personaje: en los primeros momentos que aparece en la película, y ante la idea de volver a la Tierra, da muestras de terror y ansiedad, especialmente por la idea de enfrentarse a lo desconocido, por romper una rutina que han llevado durante tanto tiempo⁴⁰. Incluso se muestra feliz cuando se descubre que EVA realmente no portaba la planta en su interior y tiene que abortar el regreso. Sin embargo, tras la elipsis donde suponemos que no ha cesado de cuestionar al ordenador de abordo sobre datos de la Tierra, su miedo desaparece y se muestra más entusiasmado con la idea de regresar. Es tal su fervor que utiliza los recuerdos de EVA cuando esta le entrega la

⁴⁰ Concretamente el día en el que Wall·E llega a la nave se cumplen 700 años de su “crucero de 5 años” como el capitán mismo lo llama.

planta para descubrir cómo es la Tierra en ese momento: no puede esperar a aterrizar para descubrirlo. Sin embargo las imágenes no corresponden con lo que el ordenador le había mostrado y por lo tanto con lo que él se había imaginado⁴¹, lo que le hace dudar de nuevo. Pero, de nuevo, aparece la referencia a Hello, Dolly! para conseguir que el personaje asocie la música con el baile y la felicidad, algo que el capitán asocia rápidamente y termina por convencerle finalmente de que lo correcto es regresar a la Tierra.

Para ello, tendrá que enfrentarse directamente con el piloto automático, un timón con una luz roja en el centro en claro homenaje al ordenador HAL 9000 de *2001, Una Odisea en el Espacio* (1968) de Stanley Kubrick. Este personaje, al recibir un mensaje desde la Tierra donde les encomendaban a que no regresaran debido a que la contaminación y los niveles de basura eran incontrolables, y que la operación limpieza había fracasado. Por ello el piloto automático se niega completamente a volver, e incluso se amotina y encierra al capitán en su habitación sin poder salir. A raíz de esto se produce un conflicto que debe solucionarse antes de que la nave regrese a la Tierra: el inevitable enfrentamiento entre el piloto automático y el capitán, no sólo para reafirmar quién es el que realmente gobierna en la

⁴¹ *Eso no parece la Tierra. ¿Dónde está el cielo azul? ¿Dónde está la hierba...?*

nave de los dos, sino como símbolo de la rebelión de los hombres ante la comodidad y el sedentarismo en el que han caído durante tantos años debido a las facilidades que les otorgan las máquinas. Es una lucha para comprobar si realmente siguen siendo humanos o están subordinados a los robots. Y finalmente se produce la disputa entre ambos, mientras el resto de la nave los contempla asombrados. Pero para que el capitán consiga vencer al piloto automático debe ir más allá y recuperar su humanidad perdida, es decir, debe ser capaz de mantener el equilibrio sobre sus dos piernas y volver a andar como si se tratara de un bebé. Cuando consigue esto, finalmente es capaz de derrotar a su oponente y de tomar el control de la nave, a la vez que sirve como ejemplo para que el resto de pasajeros también consigan recuperar esa humanidad que habían perdido y puedan sustentarse sobre sus piernas.

Esta es la principal razón de ser de esta subtrama: aparte de que el capitán ayuda a Wall-E y EVA en sus intentos de entregar la planta y poder regresar a la Tierra, enfrentándose directamente con el que podríamos llamar el antagonista de la película, también consigue devolver a sus raíces a los seres humanos que viajan en la nave espacial y demuestra que no tienen por qué estar subordinados a las máquinas eternamente.

1.1.3. El tema

Si tomamos como el tema *la reflexión que subyace bajo la tesis argumental* (SÁNCHEZ-ESCALONILLA, 2008, p. 104), podríamos decir que el tema de *Wall-E* es la soledad que vive el protagonista y cómo ésta sirve como detonante para el momento final de la redención de la humanidad, es decir, un tema antropológico.

Dentro de la filmografía de *Pixar* ya conocíamos ejemplos que hacen especial hincapié en el tema de la soledad, aunque no lo usan como tema central de sus obras como es el caso de *Toy Story* cuando el dúo protagonista quedan accidentalmente abandonados en la estación de servicio, que sirve como primer punto de giro de la trama, y no tienen manera de saber cómo regresar a la casa de su dueño o en su secuela, donde una constante del argumento es cómo los juguetes deben afrontar el momento en el que su dueño se haga lo suficientemente mayor como para dejar de jugar con ellos y abandonarlos. Sin embargo, en estos casos aunque sí está muy presente el tema de la soledad, no lo centran en un único personaje protagonista sino que hablan de este tema con respecto a un grupo de caracteres, en este caso los juguetes de Andy.

Por lo tanto en *Wall-E* encontramos una utilización más compleja y determinante del tema de la soledad, puesto que sirve para definir desde el primer momento al protagonista y a posicionarlo con respecto a los acontecimientos que vendrán después, ya sean casuales o provocados por él mismo. Andrew Stanton ya había utilizado este tema en su primer largometraje, *Buscando a Nemo*, cuando el protagonista se ve arrancado de brazos de su padre por unos humanos hacia un lugar desconocido, donde no conoce a nadie y todo le produce miedo y desconcierto. Sin embargo en la película que nos ocupa este tema tiene un calado mayor en el protagonista puesto que la soledad no es algo que se encuentre según transcurre la historia, sino que es un sentimiento con el que ha vivido durante los largos años que lleva solo en la Tierra y que es utilizado como semilla para desarrollar su personalidad. Es decir, que no se utiliza como un punto de inflexión para modificar la historia sino como la base de la misma. Por ello, una vez conocemos estas características y vivencias del personaje en los primeros minutos, el espectador es capaz de entender y de concebir como algo natural las decisiones que Wall-E toma después y que sea capaz de cualquier cosa por conseguir a EVA.

Además de esto, la soledad es un tema que está muy presente de otras maneras en la película. Podemos encontrar

diferentes niveles de soledad en distintos personajes: no sólo en el protagonista sino también los humanos que se encuentran en la Axiom aislados unos de otros, interconectados pero sin relaciones físicas ni sentimentales entre ellos. Esta creación de una sociedad distópica como escenario en el que ubicar a los supervivientes de la raza humana es algo que no se suele encontrar en películas de ciencia ficción animadas, y menos aún en las que pretenden aunar los gustos de todo tipo de públicos⁴². Además, esta complejidad en la creación de distintos niveles de soledad, de utilizar una sociedad distópica donde desarrollar gran parte de la historia sirve como enlace con el público adulto que no ve la película como una obra puramente infantil, sino que ya en una primera aproximación se puede adivinar que esconde algo más.

Sin embargo Stanton quiso ir más allá y no se centró sólo en atraer la atención del público adulto utilizando un ambiente distópico para contar su historia, sino que utilizó una idea basada en un sentimiento adulto, oscuro y negativo como tema de la obra, que sirve como enlace con el público más general que empatiza con el protagonista de manera instantánea⁴³ al

⁴² Pocos ejemplos se pueden encontrar dentro del circuito comercial de películas de ciencia ficción animadas como *Monsters vs. Aliens* (*Monstruos contra Alienígenas*, 2009) de Rob Letterman y Conrad Vernon o *Mars Needs Moms!* (*Marte Necesita Madres*, 2011) de Simon Wells.

⁴³ NOTAS DE PRODUCCIÓN DE WALL·E, 2008, pág. 18.

compartir sus sentimientos. Es por todo esto que la elección del tema es tan importante dentro de esta película ya que condiciona múltiples aspectos de la misma pero siempre buscando el elemento común de crear una historia verosímil y lo más realista posible y de conseguir que el espectador se zambulla en ella desde la primera toma de contacto.

1.1.4. Arcos de transformación de los personajes

Dentro del trabajo de los personajes principales, su evolución y complejidad dentro de la trama, podemos observar que existen algunos cambios en su personalidad debido a los conflictos interiores que viven durante la narración. En este caso sólo nos vamos a centrar en el dúo protagonista, Wall·E y EVA, como ejemplos a analizar puesto que su peso dentro de la historia es muy superior al de los demás personajes, además de que los arcos de transformación que viven son muy diferentes y creemos que suficientes para ejemplificar el trabajo que hay en la creación del resto de caracteres.

En el caso del protagonista de la película, podríamos decir que su arco de transformación es plano, puesto que desde las

primeras escenas hasta el final su personalidad no varía de forma significativa sino que mantiene en todo momento sus preferencias y sus objetivos, además de su intencionalidad en cuanto a interrelacionarse con otros personajes. Esto no quiere decir que el trabajo realizado con Wall-E sea plano en el sentido más literal de la palabra, es decir, que se trate de un personaje sin emociones y sin objetivos y cuya concepción esté reducida al cliché de determinados arquetipos predefinidos, sino que dentro de la complejidad inicial de su personalidad, ésta apenas sufre cambios durante el metraje, por lo que podemos encontrarnos un personaje muy similar en su manera de actuar y en sus conflictos interiores en cualquier momento de la película.

Esto es así porque desde la definición de Wall-E de personaje trabajador, rutinario y comprometido, también se le añade esa parte sentimental y melancólica de la búsqueda de otro ser que le acompañe y que rompa esa soledad en la que vive. Este objetivo no varía en ningún momento de la película ya que hasta el final su única intención desde que encuentra a EVA es que ambos estén juntos, y es capaz de hacer todo lo necesario para conseguirlo. Sin embargo existe una escena en la película que podría llevar a confusión en este punto ya que parece que las prioridades de Wall-E cambian por primera vez y ya no es sólo EVA lo que le interesa. Se trata del punto en el que el

protagonista está gravemente herido tras su pelea con el piloto automático de la Axiom y se encuentra junto al personaje femenino en el basurero de la nave. En este caso EVA ya ha cambiado la concepción de sus prioridades (algo de lo que hablaremos más detenidamente a continuación) y le ofrece su mano en símbolo de unión. Sin embargo Wall·E, que lleva esperando toda la película ese momento, la rechaza para sorpresa de EVA y del espectador y se encamina lentamente hacia la planta que descansa tirada en el suelo. ¿Supone esto que el protagonista ya no quiere estar junto a su pareja y que lo único que le importa es que la humanidad regrese sana y salva a la Tierra? Debemos decir que no puesto que esta decisión tiene su justificación. Wall·E aparta a un lado a EVA y recoge la planta para indicarla que en ese momento lo prioritario es regresar a la Tierra para poder ser reparado y así estar juntos, algo que indica de manera elocuente recordándonos lo que ocurrió en los primeros minutos de la historia cuando uno de sus ojos estaba estropeado. Es decir, que utiliza la planta para cumplir su deseado objetivo inicial, pero su deseo principal no es que la humanidad regrese a la Tierra, aunque una cosa es consecuencia de la otra.

Esta motivación altruista que gobierna las decisiones de Wall·E es lo que provoca que sea un personaje que no varía su

personalidad significativamente, pero que su interrelación con otros caracteres durante la historia, sí que les hace cambiar a ellos, con el caso más evidente de EVA.

El personaje femenino de la película cuenta con un arco de transformación radical, puesto que su tendencia vital predominante evoluciona durante la película tan significativamente que podríamos hablar de personajes distintos del que nos presentan en los primeros minutos de la cinta al que podemos ver al final. Se produce a lo largo de la historia un cambio en su personalidad, sobre todo en *los hábitos del personaje* (SÁNCHEZ-ESCALONILLA, 2008, p. 293), de manera tan profunda y a tantos niveles que nos encontramos con dos tipos de personalidades diametralmente opuestas en algunos aspectos. Sin embargo esta evolución no se produce de manera traumática, es decir, por una crisis puntual vivida por el personaje en una escena concreta de la película, sino que se desarrolla lentamente durante todo el metraje y especialmente influenciada por la subtrama que se genera en su relación con el protagonista.

En los primeros momentos se describe a EVA como un personaje muy calculador y tecnológicamente avanzado, frío y con la única meta de conseguir completar el cometido para el que ha sido diseñada. Esa es la justificación de su llegada a la Tierra y

en el momento en el que Wall-E la ve, sólo podemos conocer eso de ella. Sin embargo se le añade un matiz que da mayor riqueza a su personalidad: cuando la nave que la deja en la Tierra se va, ella se la queda mirando y, a la manera de un niño pequeño que ve cómo no tiene un adulto que la supervise, decide abandonar esa monótona tarea y se pone a jugar. Ahí se muestran varias escenas de gráciles movimientos donde EVA recorre volando los páramos del escenario mientras el protagonista la contempla absorto por su belleza. Sin embargo, apenas unos minutos después de mostrarnos este matiz, también podemos observar que es un robot despiadado que no tiene ningún reparo en disparar su rayo a la mínima amenaza. Esa contradicción de términos enriquecen aún más al personaje⁴⁴ y lo hacen más complejo. Por lo tanto podemos concluir que con estas primeras escenas de EVA ya se define un personaje cuyo cometido es su objetivo principal, que no la importa ser violenta cuando es necesario, pero que también tiene un lado infantil y juguetón que intenta ocultar.

Poco a poco, según avanza su relación con Wall-E y viven todo tipo de situaciones límite juntos, esta personalidad va cambiando y sobre todo va variando sus prioridades iniciales. En

⁴⁴ “[...] tendrá que dar un paso más para que sus personajes sean originales y peculiares, y ese paso consiste en añadir detalles”. (SEGER, *Cómo crear Personajes Inolvidables: Guía Práctica para el Desarrollo de Personajes en Cine, Televisión, Publicidad, Novelas y Narraciones Cortas*. Paidós, Barcelona, 2000, p. 47).

la escena en la que él la muestra su casa y la da a conocer un mundo que ella desconoce completamente, no sólo sirve para que EVA sea capaz de comprender que existen cosas que la pueden gustar que nunca ha visto y que no se imaginaba, sino que también hay otros seres, como en este caso Wall-E, con los que puede desarrollar una relación afectiva. Sin embargo en estos momentos, esta relación aún está en etapas muy tempranas de gestación, pero sí que marca la pauta para desarrollar todo lo que sucederá después de manera más natural.

A partir de aquí, cuando ella consigue la planta y entra en una especie de modo reposo, no vuelve a despertar hasta que no llega a la nave y la reactivan. Sin embargo se produce un nuevo giro en la trama cuando la planta no se encuentra en su interior, sino que está desaparecida. Ahí de nuevo se remarca la idea de que la prioridad de EVA sigue siendo cumplir correctamente su "instrucción", hasta tal punto de que se enfada por Wall-E acusándole de que por su culpa y por haberla seguido hasta allí, tanto el piloto automático como el capitán crean que está defectuosa y la lleven a reparar. Este sentimiento se acrecienta aún más cuando Wall-E la intenta salvar en la sala de reparaciones, generando el caos y liberando al resto de robots defectuosos. Sin embargo éste es capaz de hacer todo lo posible por ayudarla, llegando al punto de ser destruido en la lanzadera

donde el secuaz del piloto automático deja la planta para ser eliminada. Finalmente, tras un momento de incertidumbre tanto para EVA como para el espectador, consigue salvarla y ésta cambia su actitud hacia él, aunque sigue utilizando priorizando llevar la planta hasta el capitán.

A pesar de esto, el momento de inflexión sucede cuando el capitán coloca un utensilio en la cabeza de EVA para poder ver sus recuerdos y así poder disfrutar de imágenes reales de la Tierra, algo que no sucede tal y como espera. Sin embargo esto sirve para que EVA pueda ver todo lo que Wall·E hizo por ella mientras estaba en modo reposo, cuidándola y preocupándose por ella, algo que no había querido ver hasta ese momento. Ahí se produce un cambio en la personalidad del personaje y comienza a modificar sus preferencias, una situación que queda perfectamente reflejada cuando se entrecruza sus manos al igual que Wall·E hace durante todo el metraje. En la siguiente escena ambos caen derrotados al vertedero de la nave, intentando que la planta no fuese destruida, y en este lugar es donde se confirma ese cambio en la personalidad de personaje.

Wall·E, malherido y moribundo, queda atrapado en los cubos gigantes de basura que serán expulsados al espacio, y EVA consigue rescatarlo *in extremis* gracias también a la ayuda del

robot de limpieza MO⁴⁵. El protagonista está muy malherido y su compañera intenta hacer todo lo posible para repararlo, pero entre los desechos no encuentra el material suficiente. Sin embargo Wall·E la ofrece la planta para que cumpla su cometido, sacrificándose él y dando prioridad a la misión de ella. Inmediatamente después se muestra a EVA mirando fijamente a la planta mientras podemos imaginar que se replantea si ése es realmente el objetivo que debe guiar sus decisiones, algo que se recalca con un salto de eje de la cámara que no sólo nos habla de un cambio en el plano sino también en la personalidad del personaje. Esta evolución queda subrayada cuando EVA arroja la planta lejos y le ofrece la mano a Wall·E para entrelazarla: aquí ya no es el personaje que nos habían mostrado en los primeros minutos, cuya misión es lo principal, sino uno completamente diferente que sólo quiere estar junto a su pareja sin importarle lo demás. Es decir, que pese a vivir las mismas experiencias que Wall·E y afrontarlas juntos, ambos han demostrado una manera muy diferente de adaptar sus personalidades a ellas, en un caso sin apenas evolución como es el caso del protagonistas, y en el de EVA cambiando radicalmente.

⁴⁵ En las primeras ideas del guión, la escena estaba concebida de manera inversa: era EVA la que quedaba atrapada en los cubos y Wall·E debía rescatarla antes de que desapareciera. Finalmente lo cambiaron a como se ve en el resultado final.

1.2. FOTOGRAFÍA

Una de las características únicas de las que dispone el cine de animación es que todo lo que se puede ver en pantalla está creado desde cero. No existen escenarios donde rodar o personajes a los que dirigir, ni siquiera cámaras o focos de luz con los que realizar todo eso, por lo que cualquier elemento que aparezca en la pantalla, hasta el más mínimo detalle, tiene una misión concreta con un largo trabajo detrás: diseño, creación, ubicación, iluminación, renderizado, etc. Es decir, que no existe la casualidad en las películas de animación: no hay segundas tomas, no hay objetos que se hayan colado en el plano sin la aprobación del director, ni hay fallos técnicos. Por eso, cuando vemos este tipo de fallos en la fotografía de *Wall-E* es inevitable pensar por qué han decidido que apareciera en la película, por qué exponer imperfecciones intencionadas cuando cualquier otro cineasta busca evitarlas.

Antes de nada hay que aclarar qué tipo de fotografía nos encontramos en las películas de animación. Al no estar realizadas con cámaras convencionales, y como comentaba anteriormente, cada plano está originado a partir de cero, sin elementos referencia o actores. Por lo tanto, esa libertad de creación que

permite la animación conlleva poder elegir cada detalle que aparece en pantalla y cómo se muestra. Es por esto que las películas de animación intentan evitar cualquier inconveniente que esté implícito en la fotografía real como por ejemplo el desenfoque de planos, la iluminación o el color. Si tomamos como ejemplo la primera película de animación digital⁴⁶, *Toy Story*, podemos observar el diferente uso que se hace en ella de la fotografía en comparación con la que nos ocupa, *Wall-E*.

En la película de 1995, el mayor reto de sus creadores no era conseguir una película visualmente impactante o con una calidad técnica excepcional, sino simplemente completar una película realizada completamente por ordenador que era el único método que ellos creían idóneo para llevar a la pantalla su historia. Esa era su única prioridad, y hay que resaltar su mérito si tenemos en cuenta los avances tecnológicos que existían a mediados de los 90 para realizar dicha empresa. Pero en ella se puede distinguir algunos elementos de la fotografía que son muy diferentes a películas posteriores del estudio, como por ejemplo la profundidad de campo⁴⁷. Este es uno de los aspectos que más destaca de *Toy Story* con respecto al resto de películas del

⁴⁶ La comparación con películas de animación tradicionales no es tan esclarecedora en este ámbito, entre otras cosas por la antigüedad de los ejemplos y las diferencias tecnológicas que existen entre ellas.

⁴⁷ Para una información más detallada sobre las técnicas de profundidad leer AUMONT, BERGALA, MARIE & VERNET, *Estética del Cine*, Editorial Paidós, Barcelona, 1996, p. 29.

estudio, incluso con la que le siguió: *Bichos, Una aventura en miniatura*, y también con películas de dibujos animados contemporánea a ella como *El Rey León*⁴⁸, ya que en la película de los juguetes nos encontramos una fotografía muy plana, donde no existe profundidad de campo y con una diferencia de planos inexistente. En la animación tradicional era común conseguir esta profundidad por un elemento propio del propio estilo: por un lado se dibujaban los escenarios de fondo y por otro los personajes que ocuparían lo puestos más cercanos del plano, y al fotografiarse se conseguía esa sensación de profundidad irreal.

Sin embargo, como ya comentábamos antes, el caso de la animación digital va aún más allá, puesto que no cuenta con dibujos finales a partir de los cuales crear las escenas, ya que ni siquiera los dibujos más detallados se muestran en el metraje final, por lo que todo el material con el que trabajan los artistas es el que generan en sus ordenadores. Por eso en el primer ejemplo de este tipo, *Toy Story*, cuando esta tecnología aún estaba dando sus primeros pasos, las prioridades de los artistas eran otras y el tema de la fotografía y conseguir dotar de tridimensionalidad a los planos quedó aparcado para futuros

⁴⁸ Aquí podemos encontrar uno de los primeros casos del intento de buscar la mayor naturalidad posible en la fotografía de una película de animación en los primeros momentos de metraje, donde se puede observar un primer plano de una hilera de hormigas y después tras ellas, y mediante un “enfoco” de la cámara, un enorme grupo de cebras que caminan.

proyectos, pese a que ya entonces existían ejemplos de ello en animación.

Pero en años posteriores, según la tecnología fue avanzando y abriendo nuevas vías expresivas y nuevas posibilidades dentro de la creación de películas digitales, en *Pixar* introdujeron más novedades dentro de la fotografía de sus películas. Un caso muy particular y que demostró un salto de calidad con respecto a anteriores películas fue *Buscando a Nemo*.

Como en la película que nos ocupa, también se trata de una obra dirigida por Andrew Stanton y podemos encontrar numerosos paralelismos entre ellas, concretamente en el caso de la fotografía. En ambos ejemplos nos encontramos con películas donde la mayoría de escenas se desarrollan en escenarios muy amplios: el océano por un lado y la Tierra o el espacio en el otro. Mediante el juego de luces y las diferentes texturas, especialmente marcadas por las diferencias cromáticas y los efectos lumínicos, se consigue dotar de gran naturalidad y realismo a estos espacios que por otra parte son muy complejos de realizar digitalmente, puesto que se componen de numerosos elementos y detalles que los hacen aún más complicados.

¿Pero por qué esta búsqueda incesante de naturalidad y

realismo en las imágenes? Para Andrew Stanton hay una razón muy clara: *para mi en eso consiste el visionado de una película, en ser transportado*⁴⁹. Es decir, que una de las finalidades principales que pretende conseguir el realizador con sus películas es que el espectador se vea transportado al lugar que ve en pantalla, que sea capaz de compartir las experiencias que viven los personajes y empatizar con sus emociones. Y Stanton está convencido de que una manera de lograr esto automáticamente es que, pese a tratarse de un medio de animación digital, conseguir un mundo lo más realista posible, un escenario que el público tome como real pero a la vez que sean conscientes de que pueden ocurrir cosas que no sucederían en el mundo real: *tienen que creer que existe pero también que están en un mundo de fantasía*⁵⁰. Utilizando estos dos puntos de vista simultáneamente, el realismo y la imaginación, consigue crear un mundo completamente utópico donde la humanidad ha tenido que abandonar la Tierra y donde una pareja de robots se enamoran, pero que consigue que el espectador inconscientemente empatee con esta historia. Esa búsqueda de realismo en la fotografía es uno de los elementos esenciales para conseguir que el público se crea lo que está viendo, como ya ocurrió en el océano de *Buscando a Nemo*.

⁴⁹ Declaraciones del director recogidas en los extras de la película.

⁵⁰ Comentario de Andrew Stanton en los extras de *Buscando a Nemo*.

Para conseguir esta visión realista de un futuro distópico, Andrew Stanton y el resto de animadores tomaron como referencia el cine de ciencia ficción que se realizaba en los años 70 en Hollywood, que mayormente utilizaban un formato de 70mm. Este aspecto es el que buscó incesantemente Stanton para su película: el de una obra de hace cuarenta años y rodada con cámaras tradicionales tanto para lo bueno como para lo malo, pero con la calidad técnica y la espectacularidad que dotaban los 70mm. Hay que tener en cuenta que muchos de los artistas que trabajaron en la película, especialmente lo que tenían cargos más importantes como es el caso del director Andrew Stanton, nacieron en los años 60, por lo que se criaron y se vieron influenciados por las películas que se realizaban en la década posterior. Durante esos años muchas fueron las películas de este género que utilizaron este formato, sobre todo producciones no tan enmarcadas dentro de los grandes estudios, ya que el coste de estos materiales había descendido considerablemente desde su creación. Por ello se podían conseguir largometrajes de una alta calidad técnica, cercana a las grandes producciones, pero con unos presupuestos más reducidos al no contar con un costoso reparto o grandes efectos visuales. Este tipo de obras fueron las que influenciaron a, entre otros, Stanton y que tomó como referencia para el apartado visual de *Wall·E* por su capacidad para mostrar naturalmente una historia inverosímil.

Una vez solucionado el problema de generar este espacio y hacerlo parecer real, debían salvar el de conseguir que unos escenarios tan grandes no restaran intimidad y sentimientos a las acciones de los personajes. Puesto que la historia está centrada en las emociones del dúo protagonista, de las experiencias que ambos viven y cómo van cambiando sus emociones, desarrollar ese tipo de acontecimientos en escenarios tan grandes podría restar importancia o relegar a un plano secundario las vivencias de los personajes. Además hay que tener en cuenta que aproximadamente el primer tercio de la película, hasta que Wall·E y EVA llegan a la nave donde se encuentran los humanos, apenas existen diálogos en la cinta, por lo que el resto de elementos narrativos tienen que ocupar esa franja narrativa y contrarrestarla. Uno de estos elementos es la fotografía que, mediante el uso de encuadres muy cerrados, consigue que la historia y sobre todo la atención del espectador, se centre en las vivencias de los dos personajes y no se distraiga con elementos secundarios como los escenarios.

Para conseguir aún mayor realismo en este aspecto, durante la producción de la película trabajaron con cámaras reales para averiguar sus propiedades, estudiar sus comportamientos sobre todo en cuanto al enfoque y el zoom y para conseguir dotar a

cada plano de la sensación de estar rodados con una cámara real. Realizaron numerosas pruebas con directores de fotografía de imagen real, con trabajos de luz, encuadres, estudios de color y de lentes y todo ello lo aplicaron al metraje final. Este trabajo fue tan exhaustivo que incluso nos encontramos con imperfecciones que se producen cuando se trabaja con cámaras pero que en la animación digital nunca se da, a no ser que sea de manera intencionada, como es este caso. Podemos encontrar numerosos ejemplos durante la cinta, introducidos con toda la intención para dotar de aún más "humanidad" a la realización de la película, aunque hay un ejemplo que es muy evidente. Se trata de la escena en la que EVA ya ha conocido a Wall·E pero no muestra ningún interés por él, mientras que él la sigue anonadado durante su rutinaria búsqueda de vida orgánica. Tan ensimismado se encuentra que huye despavorido dentro de un centro comercial cuando EVA descubre que le está siguiendo. En el plano en cuestión, la cámara se encuentra cerca de ésta y Wall·E huye tras ella alejándose a gran velocidad perseguido por carros de la compra. En ese momento la cámara le sigue a él y, en vez de realizar un travelling para seguirle, lo hace mediante un zoom tan rápido que no da tiempo a que la lente enfoque correctamente la transición por lo que se producen unos planos muy breves desenfocados (Figuras 4 y 5). Esto podría ser algo completamente normal en la realización de una película de imagen real y que

podría haberse corregido en la post producción o incluso haberse realizado de otra manera para salvar esta imperfección, sin embargo aquí está perfectamente introducido y con una intencionalidad muy concreta: aunque el ojo humano esté tan acostumbrado a este tipo de errores en los medios audiovisuales, es un recurso muy utilizado tanto en películas de ciencia ficción como de terror⁵¹ para dotar de un mayor realismo a las obras que así lo busquen, consiguiendo con ello un aire de falso documental que es automáticamente asimilado por el espectador.



Fig. 4: Plano enfocado.

⁵¹ El subgénero del *found footage* o “metraje encontrado” tan prolífico entre las películas de terror actuales utiliza sobremanera este recurso para hacer que su metraje sea más creíble.



Fig. 5: Plano desenfocado.

Aparte de esto, podemos encontrar dos estilos claramente diferenciados en la película, que están marcados por la propia historia y que se acentúan con el uso de la fotografía. Uno de ellos sería el que se da en la Tierra y otro el que podemos observar en el espacio exterior y en la nave Axiom. Las escenas iniciales, las que se desarrollan en nuestro planeta, están plagadas de colores ocres (Figura 6), una iluminación muy clara que destaca lo desértico de la ciudad pero que por otra parte no consigue definir los contornos de los edificios ni de los objetos, consecuencia de la contaminación y de las tormentas de arena.



Fig. 6: Los tonos ocre son comunes en la Tierra desolada.

Este elemento está muy presente en el paisaje general, y se resalta con el uso de la luz, que nos llega a transmitir incluso las altas temperaturas que se deben estar sufriendo en esos momentos. Estas imágenes potenciadas por el uso de la fotografía consiguen transmitir desde el primer plano los desastres que ocurrieron en el pasado sólo con mostrarnos sus consecuencias, y también la soledad que está viviendo el protagonista. Ningún elemento destaca, especialmente en el color, por encima de esos tonos predominantes ya que tanto los edificios, coches, basura en general e incluso el propio protagonista, comparten la misma gama cromática de la tonalidad general, lo que la hace aún más absorbente. Sólo los carteles publicitarios rompen ese monopolio cromático: en ellos destacan los azules y rojos, mucho más fríos, promocionando el

consumo y el gasto exacerbado (Figura 7), algo que está en relación con el segundo estilo de la fotografía que nos encontramos en la película y que resalta aún más cuando lo vemos sobrepuesto a los tonos ocres de la Tierra.



Fig. 7: Los carteles publicitarios rompen el tono monocromático.

Tanto en la nave como en el espacio nos encontramos un estilo diametralmente opuesto, que ya resalta desde el momento en el que Wall-E consigue desprenderse de los satélites que rodean la Tierra y puede observar las estrellas sin oposición. Aquí la fotografía se centra en mostrar los objetos perfectamente definidos, donde la pulcritud y la pureza de líneas es una constante y donde las figuras geométricas copan todos los elementos. En la nave no se encuentra ni una mínima parte de la

anarquía que reina en la Tierra, donde todo parece aleatorio: aquí cada elemento, persona o robot, se mueve dentro de unas líneas predefinidas que forman parte de un todo, al que sirven y del que dependen. En la nave ya podemos encontrar una gama de colores muy diferente donde reina el blanco entre los robots, para resaltar esa sensación de pulcritud y tecnología avanzada, que se ve acentuada por la predominancia de los colores neutros, muy definidos, que pueblan cada uno de los planos (Figura 8).

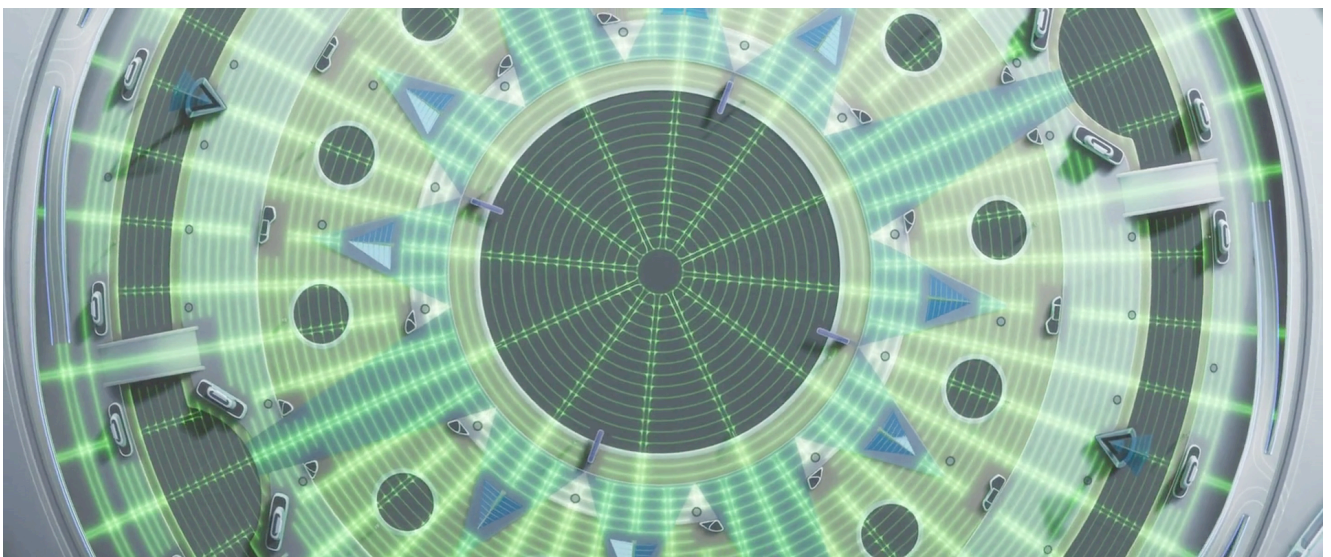


Fig. 8: La luz fría y artificial es común en la Axiom.

Salvo en el caso de la zona del basurero, donde se ven transportados tanto Wall-E como EVA tras el anticlímax. En esta parte de la nave nos traslada de nuevo a la Tierra por la estética de sus planos ya que de nuevo nos encontramos con una claridad envolvente, más parecida a la que veíamos en las primeras

escenas que a las de la nave, todo ello acentuado por la presencia de toneladas de basura indeterminada. Por otra parte, la iluminación es muy diferente a la que encontramos en la parte que se desarrolla en la Tierra. Mientras que en ésta es el sol el que sirve como foco lumínico principal y por lo tanto condiciona las condiciones del resto de objetos, en la nave no se encuentra nada de eso y se muestra una luz artificial, fría, que alumbra los pasillos a la vez que transmite esa idea de deshumanización que reina en la nave, tanto por lo robots como por los propios humanos que la habitan.

Con todo esto podemos observar que la fotografía es uno de los elementos principales que construyen la película, que se compone de numerosos detalles perfectamente amoldados al momento de la película en la que se encuentren y que consigue una gran expresividad. Stanton era consciente de que una de las herramientas con las que contaba para exponer sus ideas era la fotografía y la utiliza con dicho fin, de tal manera que sirve para conseguir que la obra transmita esa sensación de naturalidad y realismo que tanto buscaba su realizador.

1.2.1. La iluminación

Dentro del ámbito de la fotografía de la película, también podemos encontrar que la iluminación es un elemento muy importante y determinante a la hora de definir el espacio en el que se mueven los personajes. Además la luz es uno de los principales factores utilizados en los planos para transmitir esa idea de naturalidad que persigue en todo momento la película, y teniendo en cuenta que se trata de una obra de animación donde todo debe ser creado desde cero, el trabajo de la luz y sus efectos adquiere un significado aún más representativo.

Además de esto, la iluminación también aporta una vertiente de condicionante de la mirada del espectador, de guía sobre lo que se quiere mostrar y lo que no, y sobre todo de lo que pretende resaltar por encima de otros elementos del plano (LOISELEUX, 2005, p. 7). Es por ello que creemos conveniente analizar este apartado concreto dentro de la fotografía puesto que en *Wall·E* encontramos numerosos ejemplos de escenas donde la iluminación y el uso de la luz sirven para transmitir una idea concreta.

Uno de estos ejemplos lo podemos encontrar en la escena donde *Wall·E* y *EVA* acaban de ser transportados al basurero de la

Axiom, en lo que hemos llamado en anticlímax de la película. En esta zona, que se encuentra en lo que suponemos que es la parte inferior de la nave, no existen focos de luz que iluminen el basurero. No sería funcional puesto que allí sólo se encuentran dos robots⁵² que se encargan de recoger y compactar la basura para arrojarla al espacio. Estos robots son los únicos que se encuentran en la zona y ambos están dotados de focos a modo de ojos con los que pueden observar los desperdicios que deben recoger. Es decir, que desde la entrada a este escenario, el único foco de luz principal son los “ojos” de estos dos robots gigantes y su mirada es lo que ilumina este espacio y el elemento utilizado por Stanton para centrar nuestra mirada en lo que él nos quiere resaltar.

Tras despertar accidentalmente a EVA y ésta rescatar a Wall·E de ser expulsado hacia el espacio con otros restos de basura, aquélla se encarga de intentar recomponerle lo mejor que puede teniendo en cuenta los escasos medios de que dispone. Se trata de un momento muy íntimo entre los dos ya que es aquí donde se produce el cambio en la actitud de EVA sobre sus preferencias, pero también es donde se demuestra que todo el trabajo que ha realizado Wall·E anteriormente persiguiéndola y mostrándola su lado más amable, han dado sus frutos. Por eso,

⁵² Los Wall·A, una versión gigante del protagonista de la película.

pese a encontrarse en una basta zona llena de basura, la iluminación consigue dotar a este momento de la intimidad que requiere. Stanton lo consigue centrando los focos de los dos Wall·A en la pareja protagonista (Figura 9), con una luz cenital y cálida que a la vez refuerza esa idea de unión entre ambos personajes. A la vez, con esto también consigue evitar las distracciones de la mirada del espectador, y mostrarle que lo realmente importante de ese momento está ocurriendo en un punto muy concreto que es a donde apuntan los focos de los robots gigantes.



Fig. 9: Pese al basto escenario, la luz incide en la intimidad de la escena.

Pero la iluminación de la película no sólo busca focalizar elementos concretos de la escena, condicionante la mirada del

espectador, sino también se trata de ambientar de una forma concreta los escenarios en los que se mueven los personajes. Un ejemplo de ello sería la casa de Wall·E. En los primeros minutos de la película, tras mostrarnos el trabajo para el que está diseñado el protagonista, éste regresa a casa tras su jornada. En el momento en el que abre la puerta, podemos ver una sucesión de planos descriptivos que nos muestran todos los objetos que el protagonista ha estado recolectando durante todos esos años en la Tierra, y la forma de hacerlo es mediante el uso de la luz. Se pueden observar planos donde la oscuridad que encierra la casa en los momentos en los que el protagonista se encuentra fuera deja paso a la luz que entra cuando éste abre la puerta (Figura 10). Esto sirve a su vez a modo de presentación de toda la colección de objetos que nos vamos a encontrar en el interior y que sirven para definir aún más al personaje que en estos momentos aún estamos conociendo.



Fig. 10: La luz disuelve a la oscuridad.

Aparte de esto, la iluminación también tiene especial relevancia en este espacio cuando el protagonista enciende las luces que tiene por toda la casa. Con esto se demuestra que el protagonista la ha acondicionado de una manera muy humana, dentro de las posibilidades y de las opciones disponibles teniendo en cuenta que se encuentra en un mundo lleno de basura. Sin embargo estos gestos y a la vez el sentido que tiene la luz en esta escena, sirven para mostrarnos su personalidad, sus infatigables intentos de crear un hogar acogedor como si de un ser humano corriente se tratara.

1.2.2. Los títulos de crédito

Dentro de la fotografía de la película, también hay un apartado a destacar por su importancia dentro de la historia. Aunque no es un ejemplo muy ortodoxo ya que se trata de los créditos finales de la cinta, que en la mayoría de los casos sólo sirven para enumerar al equipo técnico como es lo común en las películas de Hollywood. Sin embargo en el caso de *Wall-E* los créditos también tienen su importancia⁵³ como epílogo de la historia, no ya tanto sobre el dúo protagonista sino sobre la humanidad y su posterior vida a la Tierra. En ellos nos podemos encontrar un breve resumen de lo que ocurre con la humanidad tras su regreso a la Tierra, tras el final de la propia película, y cómo consiguen salir adelante y volver a vivir en nuestro planeta ayudados por los robots. Esa idea de armonía y de coexistencia con la naturaleza está muy presente durante los créditos finales, subrayando la idea de que la humanidad ha aprendido de sus errores pasados y no pretende volver a repetirlos.

Esta exaltación de la naturaleza, de que la convivencia entre ella y el hombre es posible e imprescindible, es una de las moralejas de la película y en estos créditos finales se subraya aún más la idea que ya se podía adivinar en los últimos minutos de la

⁵³ Con un equipo de trabajo que trabajó en ellos dirigidos por Jim Capobianco.

historia. Pero aparte de esto, las imágenes que nos dejan estos créditos finales también son bastante esclarecedoras ya que muestran los primeros momentos que tuvo que vivir los humanos tras llegar a la Tierra después de su centenaria odisea por el espacio. Podemos comprobar cómo los humanos y las máquinas conviven y colaboran para conseguir abrirse paso y comenzar de nuevo una vida en la Tierra juntos, ayudándose mutuamente. Lo más interesante de estos créditos es que esta evolución que se muestra en la nueva vida de la humanidad en nuestro planeta, se sugiere además con el estilo de la animación que genera las escenas.

Se produce aquí una serie de imágenes del renacer de la humanidad desarrolladas mediante un paralelismo con la humanidad actual, representada mediante la historia del arte y los diferentes movimientos artísticos que se han sucedido. Así podemos encontrar unas imágenes iniciales que están inspiradas en las pinturas rupestres del hombre prehistórico (Figura 11). La imagen nos muestra a la Axiom aterrizando, algo que ya hemos podido ver al final de la película, y la humanidad saliendo de ella, lo que sirve como punto de enlace con la historia. El fondo se asemeja a la pared de una caverna, con los tonos ocres de la piedra y una iluminación que recuerda al propio fuego, como si el pintor utilizara una antorcha, a la manera de los hombres

prehistóricos. Además, el trazo se muestra muy esquemático y simplificado, especialmente en las figuras de los seres humanos, que apenas tienen movimientos animados. Aquí se narran los primeros momentos de la humanidad en su regreso a la Tierra, utilizando el fuego con la ayuda de los robots y plantando la famosa planta de la película.



Fig. 11: Estilo artístico similar al arte rupestre.

Tras esto podemos observar la evolución en la historia y también en el estilo pictórico (Figura 12). Éste pasa a asemejarse a los bajorrelieves utilizados en el antiguo Egipto, con figuras muy planas, sin búsqueda de profundidad, y siempre de perfil. Además podemos observar que en los personajes se les ha dotado de ojos más ovalados, a la manera de las obras egipcias. Además de esto, en los laterales podemos observar elementos y personajes

de la película, utilizados aquí como pictogramas, una característica muy particular del idioma del antiguo Egipto.



Fig. 12: Estilo artístico que imita al del antiguo Egipto.

Continuando con la evolución natural de la historia del arte, se pasa del antiguo Egipto a lo que podríamos denominar como la Grecia clásica (Figura 13). En este estilo, que tenía múltiples soportes desde paredes de viviendas hasta elementos decorativos y funcionales como jarrones, los motivos geométricos y vegetales eran una constante, y aquí se utilizan de una manera muy concreta. Dentro de la propia evolución de la humanidad que nos narran los créditos, podemos observar que en este momento, gracias a los robots, consiguen una automatización en la siembra, plantando las semillas más rápidamente para ahorrar trabajo y tiempo. Por lo tanto podemos encontrar un punto de unión entre

lo que se está narrando en pantalla con el propio estilo artístico y sus características.



Fig. 13: Los motivos vegetales y geométricos son corrientes en el arte griego clásico.

De la Grecia clásica se pasa a la época medieval, aunque con un estilo mucho más amplio como fue el uso de teselas (Figura 14). Aunque ya se utilizaron en el Imperio Romano, se pueden encontrar ejemplos de esta técnica artística cuando se dividió, tanto en el Imperio Bizantino como en la época medieval de la Europa occidental. El uso de pequeñas piedras de colores, teselas, para componer las obras fue su principal característica.

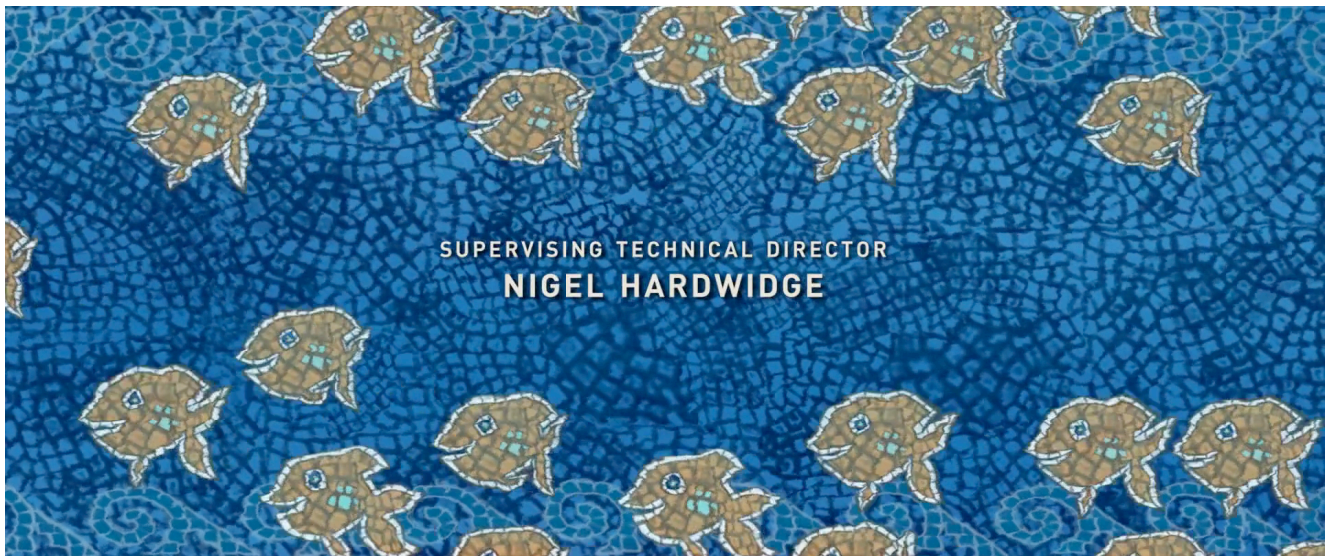


Fig. 14: El mar y los peces compuestos por teselas.

Tras esto comienza la época renacentista, paradigma del humanismo y de la cultura occidental. En los créditos podemos observar que en este punto la humanidad ya ha alcanzado cierto nivel de confort una vez superada la barrera de la supervivencia, y se puede permitir comercial y construir mejores edificios (Figura 15). En estos planos podemos adivinar no sólo la arquitectura renacentista que sirve como fondo de las escenas sino también las figuras de los seres humanos que muestran una mayor proporción y están delineadas como si se hubieran dibujado a carboncillo, al igual que los grandes maestros renacentistas realizaban sus bocetos.

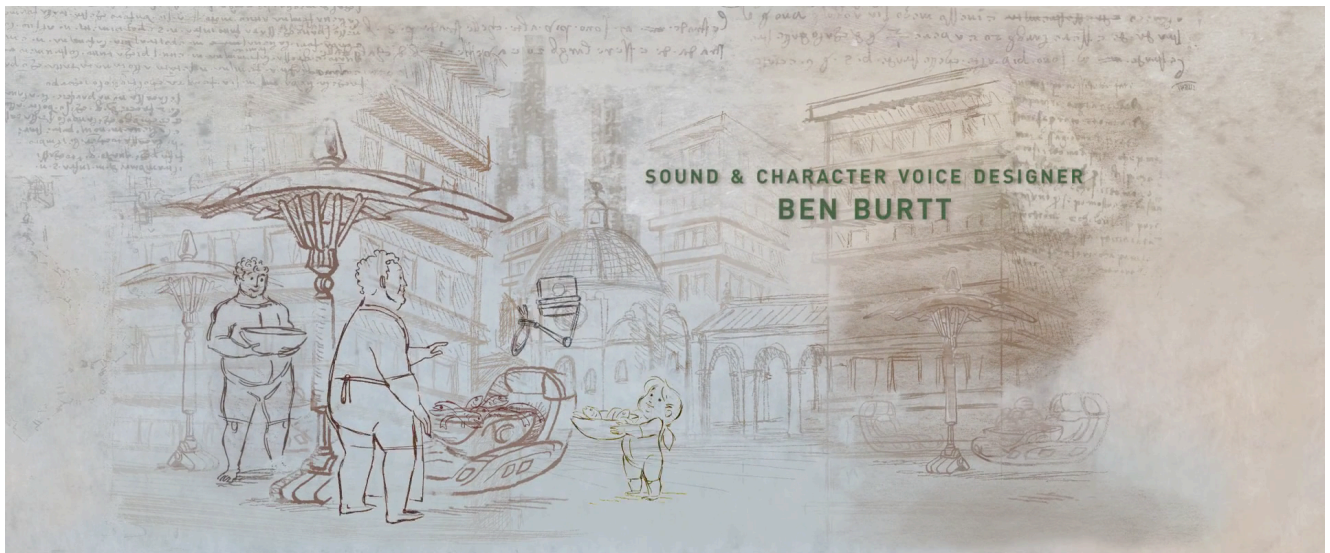


Fig. 15: Estilo arquitectónico claramente renacentista.

En este momento se produce un salto relativamente grande en cuanto a las épocas artísticas que se van enumerando puesto que pasamos del siglo XIV-XV hasta principios del XIX como William Turner (Figura 16). El pintor inglés se caracterizó por unos paisajes donde la luz y la indeterminación de las formas fueron una constante, y una novedad que chocaba frontalmente contra las pinturas académicas de la época. En los créditos de *Wall-E* podemos observar el homenaje que se hace a su estilo con otro paisaje donde la luz, los juegos de colores y la variedad cromática se asemejan mucho a las pinturas de Turner.



Fig. 16: Colores que recuerdan a los paisajes de William Turner.

Y para concluir esta evolución por el renacer de la humanidad guiados por las obras y los estilos más representativos de la historia del arte, el último movimiento artístico elegido es el impresionismo. En este caso encontramos dos artistas que, si bien se enmarcan dentro del mismo movimiento, sus estilos son muy diferentes. Por un lado estaría el puntillismo de Seurat (Figura 17), caracterizado por la no utilización del pincel para arrastrar la pintura sobre el cuadro, sino que lo impregnaba mediante puntos. Así conseguía una gran variedad de colores y de tonos cromáticos al unirse estos pequeños puntos en la retina.

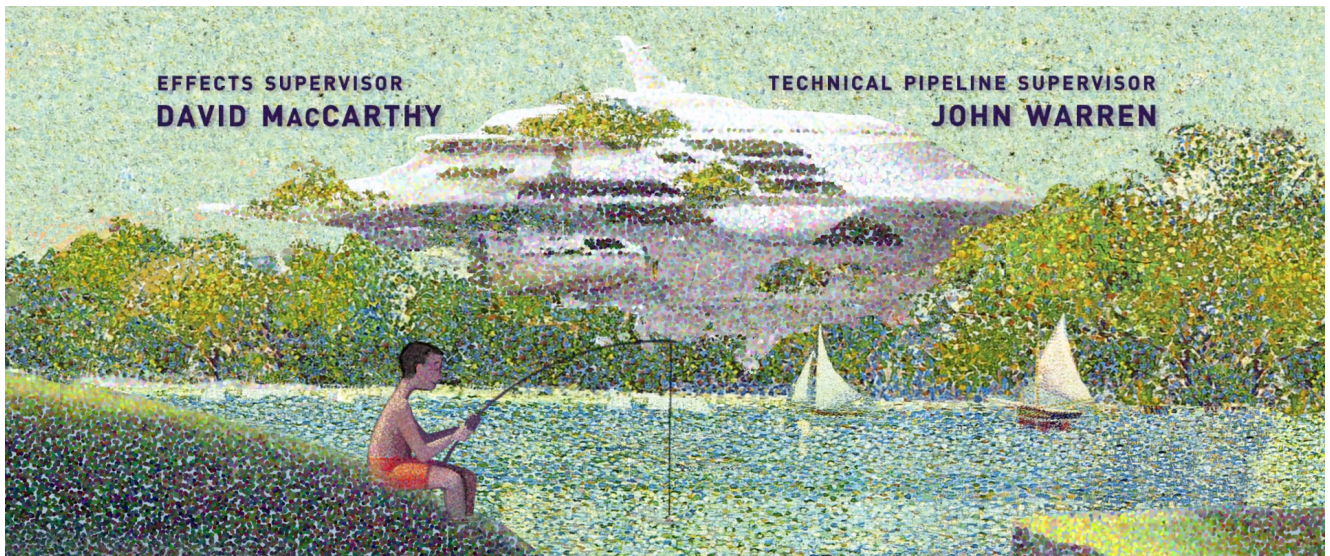


Fig. 17: Claro homenaje al puntillismo de Georges Pierre Seurat.

Por otra parte, y como último artista utilizado en los créditos está el holandés Vincent Van Gogh, uno de los principales exponentes del impresionismo europeo (Figura 18). La escena que se ilustra con su pincelada sirve como colofón final al epílogo y viene también a cerrar el círculo que se inicia en la primera escena: aquí se planta la famosa planta de la película y en la escena final podemos observar a Wall-E y EVA, juntos, contemplando el enorme árbol que ha crecido de ella. Así se cierran dos líneas de una vez: por una parte queda concluida la historia de la humanidad en su regreso a la Tierra al conseguir de nuevo volver a “florecer”, y por otra la pareja protagonista continua junta como hemos podido ver en la escena final.

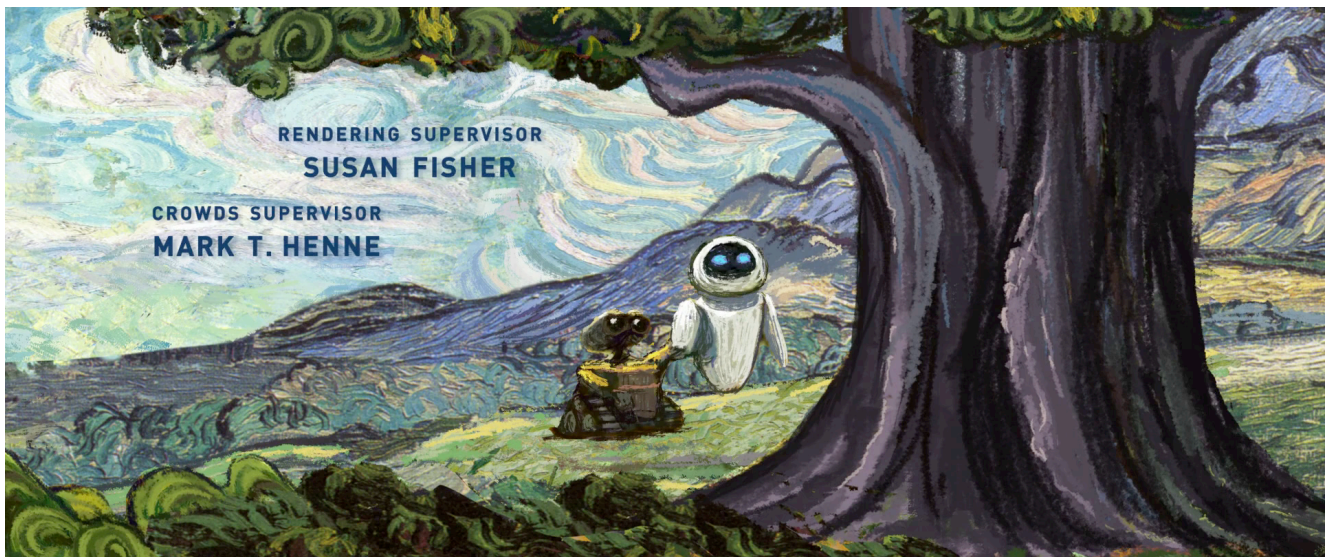


Fig. 18: Y por último la referencia a la pincela pastosa de Van Gogh.

1.2.3. Herramientas para empatizar

Si algo podemos extraer del análisis realizado de la fotografía de *Wall·E* es que tiene una misión muy concreta: atrapar al espectador desde el primer minuto y hacerle partícipe de la historia con ella, demostrarle que es un mundo real o al menos posible el que está viendo en pantalla. La utilización de una estética más cercana al documental que otras películas de animación promueve una concepción del universo de *Wall·E* como real⁵⁴, como posible y sobre todo como creíble, es decir, que el

⁵⁴ “No quería ser realista. Quería ser mejor que realista”. Ralph Eggleston en HAUSER,

espectador cuando viera por primera vez esas ciudades desoladas y cubiertas de basura, creyera que ese mundo es viable.

La ruptura que propone Stanton en la película con respecto a la estética de las películas de animación digitales anteriores, en las que los personajes se mostraban más caricaturizados o los colores se exageraban más para conseguir un mayor impacto visual, supone que el espectador en algunos momentos crea inconscientemente que se encuentra ante una película de imagen real y no una realizada por ordenador. En los planos en los que vemos la ciudad con sus edificios o incluso en las escenas que aparecen los personajes robóticos, creados desde el punto de vista más realista posible, es lógico pensar que un robot así podría existir y que estaría diseñado, precisa y únicamente, para desempeñar ese trabajo. A este respecto también es importante señalar que en el año 2008 la tecnología era lo suficientemente avanzada en el ámbito de la animación digital como para conseguir unos gráficos tan realistas como estos. Si la intención de John Lasseter en 1995 hubiera sido la de crear unos juguetes y unos humanos lo más realistas posibles, no habría tenido la capacidad tecnológica para conseguirlo. Sin embargo Stanton quiso y pudo conseguirlo, lo que sirvió también para desarrollar esta empatía con la historia a través de su fotografía.

A raíz de esto, podemos afirmar que el espectador se hace partícipe de la situación y de las penalidades del protagonista gracias al uso de la fotografía. Y que también es capaz de variar su impresión de la historia y de su ambiente en general a través de la evolución que sufre la fotografía, especialmente cuando Wall·E llega a la Axiom y la estética cambia drásticamente. Nos encontramos con dos propuestas diferentes, dos ambientaciones contrarias donde todos sus elementos están ideados para conseguir transmitir las emociones del personaje. En la Tierra nos encontramos una fotografía más sofocante, donde el espectador se puede hacer partícipe del calor abrasador del sol, de la interminable tarea que tiene el protagonista por delante con las toneladas de basura que pueblan las ciudades y que parecen no tener fin. Dentro de este caos general que provoca la fotografía se ubica a Wall·E, que demuestra desenvolverse a la perfección: está creado para ello y además todos los años que lleva en la Tierra le han servido para terminar de adaptarse. Por lo tanto aunque el escenario se muestra de esa manera y la fotografía ayuda a conseguir transmitir la idea de que lo que está viendo es real, el espectador no cae en esa sensación sofocante e incómoda que podría haber servido para desconectarle del discurso, sino que sólo sirve como propio escenario en el que situar al protagonista. Porque es sobre él que trata la historia y el que

lleva todo el peso de la narración, al menos durante estos primeros minutos.

Cuando Wall·E llega a la Axiom, todo este concepto cambia radicalmente. De hecho ya podemos notar un cambio en cuanto sale de la Tierra agarrado a la nave espacial, y a partir de entonces los colores se vuelven más fríos, los contornos están más definidos, y la sensación de un gran espacio pasa a generar el escenario. Es una transformación brusca que se produce con el cambio de la estética pero también sirve para expresar el trastorno que se produce en la personalidad del protagonista, que ha visto cómo ha conseguido quebrantar una rutina de cientos de años⁵⁵. A partir de ahí se produce un cambio en su vida, un cambio en la narración de la película y un cambio en cómo percibe el espectador ese punto de giro. En este caso podemos afirmar que la fotografía es uno de los principales artífices de que el espectador capte esta idea y entienda la importancia que tiene ese momento. Todo ello se repite y se subraya en las escenas posteriores, especialmente cuando Wall·E llega a la Axiom. Allí todo es ordenador, predominan los colores fríos y oscuros, no hay un caos generado aleatoriamente, ni basura ni sensación de calor sofocante. El ambiente que genera la estética de la nave nos lleva

⁵⁵ Al que se da aún mayor simbolismo rompiendo la barrera de satélites que rodean la Tierra, como si de un muro inquebrantable que nunca había conseguido romper se tratara.

a pensar que es el ideal para vivir, al contrario de lo que ocurría en la Tierra, y que tanto la temperatura como los servicios y la propia sensación de un sol artificial son idóneos para la raza humana. Eso dentro de la estética elegida, puesto que la cinta también hace especial hincapié en la nula socialización que existe entre los humanos que pueblan la nave, que se encuentran interconectados pero a la vez aislados e indefensos: completamente inútiles y dependientes ante la involución que han sufrido.

Aparte de la estética utilizada en la fotografía, Stanton también utilizó herramientas para conseguir que el espectador sintiera un mayor realismo por la película, como son los planos generales en picado (PÉREZ GUERRERO, 2011, p. 157) que pueblan la película, especialmente en su primera parte. Cuando estamos observando la rutina del protagonista es muy común que Stanton lo muestre con planos generales muy abiertos, que también utiliza para abarcar elementos del escenario y para ubicar físicamente a Wall·E en ellos. Así podemos adivinar las grandes proporciones que tienen algunos edificios como las montañas de desperdicios o el enorme y abandonado centro comercial. Estos planos generales tienen una función puramente descriptiva ya que los que utiliza al principio de la película sirven para mostrar escenarios concretos que utiliza Wall·E, como la

ubicación de su casa o las enormes máquinas, ya en desuso, que también se encargaban de recoger desperdicios. Más adelante también sigue utilizando estos planos, como cuando el protagonista llega a la Axiom, para hacernos una idea del tamaño de la nave y de todo lo que puede abarcar dentro de ella.

Aunque la utilización de este tipo de planos nos es demasiado prolífica durante la película, sí que tienen una intención muy clara en cuanto a la búsqueda de naturalidad y realismo del conjuntos. Además a esto se le añade el uso de una fotografía que busca estéticamente que el espectador tome ese mundo como real y lo consigue, puesto que es capaz de trasladarnos a esta desolada Tierra desde el primer minuto sin dudar sobre su verosimilitud.

1.3. SONIDO

El diseño de sonido en animación es especial porque no se consigue nada gratis. No puedes ir al rodaje y oír cómo suena el entorno de forma natural, ni cómo camina alguien por una sala, ni su voz⁵⁶. Estos comentarios del realizador de *Wall·E* son muy esclarecedores en cuanto al trabajo que existe detrás del sonido de una película de animación. Como comentábamos en el apartado del análisis de la fotografía, donde cada mínimo detalle aparece en pantalla de forma intencionada, en la disciplina de la banda sonora ocurre lo mismo y también se trata de una rama que dentro de la animación requiere un gran trabajo. Esta sería la parte negativa, que cada sonido que podemos escuchar deba haber sido grabado, estudiado y editado previamente para un momento en concreto, pero por otra parte gracias a esta obligación de tener que verificar cada uno de los detalles de la obra, el realizador tiene un mayor control sobre la misma y por lo tanto el resultado final se acercará más a lo que realmente busca, sin depender de influencias externas que no estén bajo su control.

En el caso de la película que nos ocupa, el encargado del

⁵⁶ Declaraciones de Andrew Stanton en los extras de *Wall·E*.

diseño de sonidos es Ben Burtt, un galardonado diseñador de sonido que ha trabajado en algunas de las películas más famosas de la ciencia ficción como *Star Wars (La Guerra de las Galaxias, 1977)* de George Lucas o *E.T. the Extra-Terrestrial (E.T. el Extraterrestre, 1982)* de Steven Spielberg, por la que ganó un Oscar, o del cine de aventuras como *Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones y la Última Cruzada, 1989)* de Steven Spielberg, que le supuso su segundo premio de la Academia. En resumen, nos encontramos con un técnico con una larga experiencia dentro del ámbito y que ya se ha desenvuelto en trabajos de ciencia ficción, consiguiendo algunos de los sonidos más icónicos del género como los elocuentes pitidos de R2-D2 o los gruñidos de Chewbacca. En esta ocasión debía ser el encargado de dar voz a los dos robots protagonistas principalmente, aparte de sonorizar el resto de elementos mecánicos y humanos que encontramos en la cinta, por lo que no era a priori una tarea fácil. Además de esto, contaba con la dificultad añadida de que esas pocas palabras, o mejor dicho, sonidos que podían emitir cada uno de ellos, componían su elenco de expresiones sonoras y su única manera de comunicarse verbalmente con otros personajes de la cinta y también con el público. Así que la pregunta principal al comienzo era cómo conseguirlo.

El método de trabajo de Ben Burtt tiene una gran herencia de otros técnicos antes que él, como James MacDonald, que trabajó como diseñador de sonido en las películas y los cortos de la etapa clásica de Disney y cuyos inventos fueron utilizados años después por diferentes productoras, tanto para películas de animación como para las de imagen real. Estos sonidos provenían de aparatos que él mismo había inventado, combinando elementos comunes en la vida cotidiana como un lienzo y tablas de madera para crear ráfagas de viento o un par de cuerdas que frotándolas se consigue el croar de una rana. Este tipo de métodos más tradicionales fueron utilizados por Ben Burtt para *Wall-E*, combinados con otros avances tecnológicos para conseguir efectos más concretos, como el de las voces: *no se trataría de imitar el ruido prestado a la cosa, sino de evocar el movimiento de ésta por isomorfismo, en otras palabras, por 'similitud de movimiento entre el sonido y el movimiento que representa'* (CHION, 1993, p. 98).

Este apartado era quizá el más peliagudo y sobre todo el que suponía un mayor reto de conseguir para Burtt, puesto que a través de los sonidos que emitieran deberían identificarse a los personajes, adivinarse sus características individuales, y a la vez conseguir expresar lo que en ese momento el personaje requería. Y todo ello realizado de manera artificial, sin actores que

prestaran directamente su voz para tal finalidad. Sin embargo el caso concreto del dúo protagonista era un trabajo más delicado que el del resto del reparto, puesto que la expresividad entre ellos marca el desarrollo de su relación, de la subtrama y de gran parte de la historia, por lo que cada uno de los sonidos que emitieran debían ser muy concretos: *Si un chirrido suena algo triste, aunque esa no sea su intención, la película tomará esa dirección, así que no puedes ignorarlo*⁵⁷. Por eso, para conseguir una mayor humanización de los personajes, Ben Burtt utilizó a actores⁵⁸ que interpretaran algunas líneas de diálogo, que se restringían apenas a unas pocas palabras, para cada uno de los personajes, y que en la mayoría de los casos se limitaban a los nombres de cada uno de los personajes. El cruce de palabras apenas consta en anunciar el nombre de cada personaje a los demás o de llamarles para cualquier tarea, aunque en cada una de estas situaciones la entonación es lo que cambiaba y por lo tanto la expresión y la interpretación. Mediante programas de ordenador más avanzados, Burtt digitalizaba las palabras que pretendía modificar y mediante una especie de paleta digital conseguía transformar las distintas tonalidades de la voz y así distintas expresiones para situaciones concretas. De esta manera, con una sola palabra grabada, que al fin y al cabo se restringe a

⁵⁷ Comentarios de Stanton en los extras de *Wall·E*.

⁵⁸ El propio Burtt tomó parte activa de este proceso y se encargó de ponerle “voz” a Wall·E y M-O.

los nombres de cada uno de los robots que es lo que repiten los personajes durante el metraje, se consiguen dar todos los matices necesarios para utilizarlas en diferentes momentos, ya pretendan demostrar tristeza, alegría, sorpresa o pesar. Jugando con esas tonalidades se desarrollan todos los diálogos, y sirve para encajar cada una de ellas en momentos concretos de la cinta, en “conversaciones” o llamamientos determinados que dotan a los personajes de una voz de la que por otra parte carecen. La parte complicada del proyecto era conseguir que estas voces fueran realistas, es decir, que el espectador al escucharlas inmediatamente las asocien con un robot y pueda resultar verosímil que las pudiera emitir uno de los personajes. Sin embargo tampoco podían sonar demasiado frías o monótonas puesto que no servirían para empatizar con el público, así que debían crear unas voces que tuvieran un término medio entre lo humano y lo robótico. Esta parte, hasta dar con las voces concretas para cada uno de los personajes, fue de las más largas en el trabajo de Ben Burtt ya que tardó aproximadamente un año en dar con las correctas. Su afán por conseguir sonidos que se ciñeran lo máximo posible a la realidad le llevaba a experimentar con diferentes tonos y modificaciones de la voz, aunque siempre tenía una prioridad: *si un sonido no encaja en determinada escena, me olvido de la ciencia y busco la conexión emocional*⁵⁹.

⁵⁹ Comentarios de Ben Burtt en el documental *Animation Sound Design: Building Worlds*

Así, dando primacía a la empatía emocional con el espectador mediante la voz de los personajes, ideó dos tipos de sonidos muy diferentes para cada uno de los dos personajes protagonistas, lo que servía para acentuar aún más las diferencias físicas en su diseño. Por un lado estaría la voz de Wall·E: metálica, aguda y mecánica ya que proviene de un robot con tecnología obsoleta, que representa el diseño funcional de su estructura y donde la voz, o al menos la comunicación a través de ella, era un tema secundario. Los sonidos que emite el protagonista y que le sirven como medio de expresión son más una consecuencia de sus piezas metálicas, cuya finalidad es otra, que de la creación de herramientas específicas para poder comunicarse. De hecho le resulta muy difícil emitir sonidos que no está acostumbrado, que son completamente nuevos para él, como en la escena en que ambos protagonistas se conocen y se presentan, EVA por su parte no tiene ningún problema para repetir el nombre de Wall·E mientras que éste debe intentarlo varias veces hasta que consigue “pronunciar” correctamente el nombre de ella.

Por otra parte tenemos el caso del personaje femenino, cuyos sonidos son muy diferentes a los de su compañero de

from the Sound Up (2008) de Erica Milsom.

aventuras. En este caso, EVA se muestra como un robot mucho más avanzado tecnológicamente que Wall·E, con un diseño mucho más cuidado y donde cada elemento encaja perfectamente en un todo marcado por la sobriedad de líneas. A esta idea de personaje también ayuda el tipo de sonidos que emite, mucho más modernos, sosegados e incluso relajantes, musicales en su manera de moverse y de expresarse. Al ser un robot que demuestra ser mucho más avanzado que Wall·E, con un esquema posterior que no está completamente subordinado a la funcionalidad, es lógico pensar que se le añadieron complementos que mejoran el conjunto ya que se puede adivinar que en la construcción de EVA se diseñó específicamente una caja de sonidos, o al menos una especie de altavoz que los reprodujera de manera coherente y entendible. Además parece contar con una base de datos interna de algunas palabras en diferentes lenguajes, como podemos ver en la escena de la presentación con Wall·E, por eso es capaz de repetir su nombre casi automáticamente en cuanto lo oye, e incluso se ríe ante la torpeza del protagonista al pronunciar su nombre, lo que indica una mayor complejidad y memoria en su sistema de sonido.

Pero no sólo el dúo protagonista tiene una “voz” que les diferencia de los demás y sobre todo que les individualiza. También existen otros robots en la cinta en los que también se ha

trabajado este aspecto para personalizarlo, aunque su protagonismo sea menor. Uno de ellos es M-O, el robot que incansablemente limpia las huellas de suciedad que Wall-E deja por la nave durante su periplo. Apenas emite un par de palabras en sus apariciones, que se remiten a su nombre y al del protagonista, pero en estos sonidos ya podemos notar un trabajo para individualizarle y sobre todo para definirle de cara al espectador. M-O cuenta con un sonido mucho más directo, instantáneo y veloz al presentarse, lo que demuestra su hiperactividad. Además de esto, después podemos contemplar su obsesión por la limpieza, tan acentuada que le lleva a recorrer toda la nave persiguiendo al protagonista, y no se detiene hasta que lo consigue. Por otra parte también tenemos al piloto automático, una suerte de timón de barco ultra moderno que cumple la función de antagonista de la cinta. Su diseño impersonal⁶⁰ demuestra lo que corrobora su voz: un ser frío y calculador que se debe a la disciplina y a las órdenes por encima de todo. En este sentido encontramos al que posiblemente sea el robot más humanizado de todos: cuenta con una voz propia que se distorsiona ligeramente para transmitir esa sensación de mecanización, pero a la vez es el único de todos los robots capaz de mantener una conversación fluida. Contando con esta virtud, y

⁶⁰ Con una gran influencia del HAL 9000 de *2001: A Space Odyssey* (2001: *Una Odisea en el Espacio*, 1968) de Stanley Kubrick, especialmente en su luz roja inalterable, algo de lo que hablaremos más adelante.

teniendo en cuenta que es el personaje que más hace por evitar que la humanidad regrese a la Tierra, esas pequeñas alteraciones en su voz sirven para deshumanizarle y sobre todo para definirle como personaje en función de sus intenciones.

Tras enumerar estos ejemplos podemos comprobar el enorme trabajo y tiempo que se le dedicó al sonido durante la producción de la película. De hecho la fase de creación de sonidos y su edición se produjo durante la propia etapa de producción de la cinta, algo que no es muy común en las obras de animación ya que esta fase de sonorización al margen de los diálogos entre personajes se deja para el final. En esta ocasión Andrew Stanton quería que el sonido fuera una parte importante de la película, pese a que la primera parte apenas cuenta con diálogos, que incluso demostró su importancia mientras realizaba la animación. Esto también es un claro indicador de la expresividad extra que se quería conseguir añadiendo estos pequeños efectos a los personajes y sobre todo de lo delicado del resultado final, que debía ser muy concreto para transmitir al espectador una idea determinada.

1.3.1. La música

Aparte de los efectos de sonido que pueblan la película, en cada movimiento o gesto de cada uno de los personajes que aparecen en la obra, la música también es un elemento muy importante de la misma y podemos encontrar numerosas escenas durante su metraje que incluyen algún trasfondo musical que pueda servir para completar la idea que se pretende transmitir en ese momento.

El caso concreto de la película de *Hello, Dolly!* con todas las canciones que toman de ella para diferentes momentos de la película es especialmente significativo, y especialmente representativo en cuando a la expresividad que se emana de su utilización.

Además la utilización de este recurso es constante ya desde los primeros minutos del metraje, incluso se utiliza como introducción a la historia. El sentimiento de soledad que vive Wall-E con anterioridad al conocimiento de EVA, viene directamente relacionado con lo que ha vivido durante los últimos años y que se muestra al espectador en el acto primero de la película. En los primeros segundos se nos muestra la inmensidad del espacio, galaxias y estrellas se suceden arropadas por la

música de *Hello, Dolly!*, con una letra que tendrá mucho que ver con la historia que se desarrolla en *Wall-E*:

Out there
Theres a world outside of Yonkers
Way out there beyond this hick town, Barnaby
There's a slick town, Barnaby
Out there
Full of shine and full of sparkle
Close your eyes and see it glisten, Barnaby
Listen, Barnaby...
Put on your Sunday clothes
There's lots of world out there
Get out the brilliantine and dime cigars
We're gonna find adventure in the evening air
Girls in white in a perfumed night
Where the lights are bright as the stars
Put on your Sunday clothes we're gonna ride through town
In one of those new horsedrawn open cars

Con los primeros compases de la canción, donde el personaje interpretado por Michael Crawford subraya las bellezas que hay fuera de su pueblo, podemos ver las imágenes de galaxias y estrellas que pueblan el universo, produciendo un

paralelismo muy evidente entre lo que vemos y lo que oímos. Supone una exaltación de lo desconocido, una invitación a explorarlo y a descubrir lo que esconde. Sin embargo esta interpretación de la canción es momentánea ya que rápidamente, aún con la canción en marcha y de manera premeditada en la que Cornelius nos invita a escuchar su canción⁶¹, podemos observar una desolada y contaminada Tierra, con lo que la letra cambia completamente de sentido: ahora toda esa maravilla de la modernización y el consumo exacerbado del ser humano le ha llevado a convertir la Tierra en un basurero gigante. Sin embargo, mientras la cámara recorre distintos lugares que en algún momento estuvieron poblados y ahora se encuentran completamente desolados, la canción continúa. Y es una música alegre, optimista, que invita a la celebración y a vivir nuevas experiencias, pero cuya intención cambia completamente en relación a las imágenes que vemos. Ya no es un llamamiento a explorar, a descubrir lo desconocido, sino que pasa de lo exterior a lo interior y se torna más en una explicación de lo que ha ocurrido en esos parajes contaminados.

Esta introducción que se produce desde lo más grande hasta lo más pequeño se realiza con un viaje que sobrevuela

⁶¹ Esto supone una clara invitación por parte de Stanton a escuchar la historia que tiene que contarnos, puesto que cuando escuchamos ese *Listen, Barnaby* podemos ver por primera vez la Tierra rodeada de todo tipo de basura espacial.

indeterminados puntos de lo que se supone la costa este de Estados Unidos y donde podemos ver desde molinos eólicos hasta centrales nucleares, todo ello sepultado bajo toneladas de basura. Tras este descriptivo paso por los primeros lugares de la Tierra, ya podemos hacernos una idea de cuál es la situación y bajo qué parámetros se va a desarrollar la historia. En esa sucesión de lo más grande a lo más pequeño pasamos de la visión de estos lugares a la presentación de la ciudad donde se encuentra nuestro protagonista, con unos rascacielos formados por toneladas de basura que ocultan los construidos por el hombre.

Mientras vemos en qué se ha convertido la ciudad, que podría ser cualquier gran metrópoli no sólo de Estados Unidos sino del mundo, la canción se va apagando poco a poco y confundiéndose con la brisa ambiental, para de pronto volver a aparecer a la vez que un pequeño objeto que se ve a lo lejos en un plano muy picado, prácticamente perpendicular al suelo, que se mueve entre las calles y que de algún modo que aún desconocemos reproduce la canción. Esta fuente diegética de la canción enlaza todas las referencias que hemos podido observar antes durante la presentación del estado de la Tierra con lo que va a suceder a partir de ahora, como una especie de breve presentación no sólo de la propia película sino también del personaje y su historia. Además la utilización en este momento

concreto de una fuente diegética para la música que estamos escuchando desde el comienzo de la película cambia completamente su significado: ya no es sólo el espectador el que la oyendo sino también el protagonista mientras realiza sus tareas. Esta elección consciente por parte de Wall·E de la elección de esta música nos hace suponer que no es la primera vez que sucede, sino que lleva años con la letra grabada en su memoria y después de tanto tiempo su mensaje está más que grabado en la personalidad del protagonista. Ese mensaje de explorar lo desconocido, de que se debe romper la rutina vivida para conocer las maravillas que se esconden en otros lugares, ha calado fondo en el protagonista y sirve como una primera toma de contacto muy sutil para definir cuáles son sus inquietudes, que posteriormente se mostrarán más gráficamente.

Aparte de esta canción, también se utiliza otra de los momentos finales de *Hello, Dolly!* que tendrá una presencia más reiterada e importante durante toda la película, y sobre todo para poder conocer las intenciones del protagonista. Se trata de la escena en la que Cornelius Hackl e Irene Molloy se declaran su amor al final de la película de Gene Kelly, como colofón final a todo lo que han vivido juntos y a los sentimientos que han tenido guardados durante toda la historia:

[...]And that is all, that love's about.

And we'll recall when time runs out.

That it only took a moment,

to be love a whole life long!

De nuevo se vuelve a emplazar diegéticamente una canción completa de *Hello, Dolly!*, aunque en este caso también se añaden las imágenes que servirán para que el protagonista desarrolle una idea de paralelismo entre el tema de la canción con las manos entrelazadas. Con esto se consigue simplificar el hecho de la expresividad de los sentimientos de Wall·E: puesto que funcionalmente es incapaz de entonar una canción o incluso de realizar una declaración de amor, la idea se resume en un solo gesto de sus manos que tiene el mismo significado y una interpretación universal.

Aparte de la relación que se produce entre la acción que ocurre en la película, la interpretación que Wall·E hace de ella y el significado que pueda tener la misma para él y para el espectador, la letra de la canción también supone un elemento explicativo sobre la situación y cómo es entendida por el protagonista. En ella se expone claramente que sólo se necesita un momento para estar enamorado toda la vida, en el sentido de que no hace falta conocer a otra persona, en este caso un robot,

o convivir con ella para llegar a enamorarse. Y esto es justamente lo que le ocurre a Wall·E con respecto a EVA: no ha necesitado compartir momentos con ella ni vivir aventuras por todo el espacio, en el mismo momento que la ve ya se queda prendado de ella. Esto se muestra de manera muy evidente cuando Wall·E la ve la primera vez tras el elaborado proceso que tiene que realizar la nave para poder liberarla, que se acentúa con un sonido de asombro por parte del protagonista y con una ralentización del tiempo en el que durante unos instantes sólo se alternan planos de EVA y del protagonista. En este momento es cuando toma significado la letra interpretada por Cornelius Hackl e Irene Molloy sobre el proceso necesario para enamorarse. Además de esto, la canción también se utiliza en el final de la película, cuando la pareja protagonista ya ha salvado todos los obstáculos que les han aparecido y están juntos en casa de Wall·E con las manos entrelazadas. Con esto se cierra el círculo iniciado en los primeros minutos y de nuevo la letra nos recuerda que es posible que ocurra lo que le ha ocurrido al protagonista, que con un solo vistazo se enamora.

La canción de los créditos finales también tiene una gran importancia dentro de la historia, y sirve como un perfecto acompañante a las imágenes que se muestran y a esa idea de regreso a nuestros orígenes. La música está realizada por Thomas

Newman y Peter Gabriel, y éste también se encarga de la letra e interpretación. "*Down To Earth*" es una suerte de resumen de la humanidad y de la idea original de la película que nos encontramos al principio: la basura y el no saber valorar lo que tenemos es lo que ha provocado que la humanidad haya tenido que abandonar la Tierra para poder sobrevivir. Sin embargo en la letra se destaca todo lo bueno que tiene nuestro planeta, todos los logros que ha conseguido el ser humano durante sus miles de años de existencia y de evolución, y que no hay un mejor lugar en el que estar que en nuestra casa⁶², en la Tierra.

Se puede observar entonces en estos créditos finales, que se intenta mostrar como un resumen final de lo que ha sido toda la historia. Aparte de eso, muestra una clara intencionalidad de redención con respecto a la humanidad, que ha aprendido de errores pasados y que pretende volver a evitarlos. Las escenas que aparecen cultivando la tierra o construyendo nuevos edificios con la ayuda de los robots es un ejemplo de ello, y el simbólico árbol final lo subraya. Se puede adivinar que con él se pretende mostrar la segunda oportunidad que tiene la raza humana, que surge desde lo más profundo de la Tierra y que ha conseguido florecer, algo que recalca en todo momento la letra escrita por Peter Gabriel.

⁶² *We're coming down to the ground / There's no better place to go*

1.3.2. Herramientas para empatizar

El sonido de *Wall·E* fue uno de los elementos que tuvieron más importancia y al que se le dedicó más trabajo durante la fase de producción de la película. Se trabajó en ellos mientras se realizaban las escenas animadas para conseguir equipararlos en todo momento, lo que nos indica el significado que le dio Stanton al sonido y a la música, ya que este método de trabajo no suele ser habitual en la animación. Sin embargo, en una película de estas características, donde el primer tercio es prácticamente mudo, irónicamente el sonido es utilizado como una de las vías expresivas más importantes y eso se puede observar en numerosos ejemplos durante el metraje.

Ya que el protagonista, y EVA en menor medida, eran incapaces de articular palabras, se utilizaron los pocos sonidos que pronunciar como enlace entre sus ideas y sentimientos y los del espectador. Aparte de esto otros elementos como el sonido ambiental o la música también fueron creados con este propósito: siempre al servicio de la comunicación y la empatía, puesto que éste fue siempre el objetivo perseguido por Stanton y su equipo.

Así por ejemplo podemos analizar cómo consiguen que el espectador se haga partícipe de los sentimientos de los

personajes sin necesidad de que estos hablen. Podemos encontrar numerosas escenas que ilustran esta idea como en la que Wall·E le muestra a EVA la planta por primera vez y ésta sufre un trance al reconocerla y guardarla en su interior. En este momento de la cinta, tanto el protagonista como el espectador desconocemos la tarea que le ha sido encomendada a EVA para mandarla a la Tierra⁶³, por lo que ante la escena en la que ella en la que se vuelve completamente inestable e incontrolable al escanear la planta, no podemos hacer más que sorprendernos. Además todas las luces de la casa de Wall·E se apagan por la subida de tensión que produce EVA, y de pronto la escena se queda a oscuras simplemente iluminada por el icono verde parpadeante en su pecho. Además la música también ayuda a crear esta sensación de angustia ya que va subiendo en intensidad a la vez que las luces de la casa, en paralelo al trance que sufre EVA justo antes de absorber la planta. En ese momento todo queda en silencio y a oscuras, dotando de mayor dramatismo a la situación y de una contraposición en cuanto a los elementos visuales y sonoros de los segundos anteriores. Aquí el protagonista se encuentra completamente paralizado: no sabe qué ha ocurrido ni por qué, si lo que ha sucedido es algo bueno o algo malo, pero ha sido algo diferente que puede tener consecuencias. Todo ello lo expresa con un simple sonido de sorpresa que viene a indicar esta

⁶³ Ante la pregunta de Wall·E a este respecto, en su primera “conversación”, EVA le contesta con un cortante “*clasificado*”.

amalgama de sentimientos que está experimentando, y que lo mismo ocurre con el espectador. Se produce aquí una conexión entre ambos, esperando a comprobar qué sucede a continuación, con un simple “guau”.

Aparte de expresiones verbales, o verbocentrista como las califica Michel Chion (CHION, 1993, p. 98), también se les dota a Wall·E y a EVA de sonidos puramente humanos, que en ningún caso podrían estar realizados por robots, como suspiros o estornudos. La utilización de este tipo de sonidos sirve para dotarles de mayor humanidad a los personajes, para demostrar que se trata de seres que también tienen debilidades como cualquier persona y que puede demostrarlo de esta manera inconscientemente. Sin embargo la utilización de este sonido, aunque sirve para que el espectador se aleje de la idea de que está viendo a dos robots tratar de parecer humanos, sino a dos humanos con cuerpo de robot, choca frontalmente con la idea del diseño de personajes de Stanton donde la funcionalidad era su eje principal. En estos casos en concreto, podemos adivinar que la funcionalidad de su diseño queda a un lado puesto que no están capacitados para realizar estas acciones, y que por lo tanto en una hipotética construcción, no se les habría implementado esas características.

Un par de ejemplos muy evidentes los encontramos al principio de la película, cuando Wall·E y EVA ya se han visto por primera vez pero ella ha seguido trabajando en su cometido. Tras una serie de planos rápidos en los que EVA cada vez se desespera más y más por la falta de resultados en su búsqueda, se encuentra muy irritada y comienza a disparar a algunos barcos que se encuentran encallados en una zona desértica. Ante tal desesperación, entra en una fase de tristeza por lo improductivo de su viaje, ensimismada. Aquí es cuando aprovecha Wall·E para acercarse lentamente a ella y así comenzar a conocerla. La manera que tiene de realizarlo es muy concreta, a la par que muy humana: como si de un adolescente se tratara, se acerca poco a poco mientras “silba” para disimular, y cuando cree estar lo suficientemente cerca, “tose” para llamar su atención. Esta actitud, completamente humana, es un buen ejemplo de cómo se pretende humanizar al personaje dotándole de características propias del ser humano, como en este caso son las relaciones sociales, y la manera de entablarlas. Además de ello, se recalca la inocencia del personaje utilizando estos métodos, que un espectador adulto puede ver como algo más cercano a niños que a ellos mismos, pero que se muestra efectivo en este caso. Este aire ligeramente humorístico pero a la vez sincero que tiene el acto de Wall·E despierta la simpatía del espectador, que inevitablemente se identifica con él al observar actos tan

humanos y tan cotidianos como son los intentos de conocer a su pareja.

Inmediatamente después, en la escena siguiente, podemos encontrar otro ejemplo muy similar pero diferente en cierta medida. Se trata del plano en el que Wall·E y EVA deben huir de la tormenta de arena que les ha sorprendido y aquél la lleva de la mano a su casa, para allí poder resguardarse. El plano comienza desde el interior de la casa, se abre la puerta y entran los dos personajes con la tormenta de arena cubriendo casi todo el plano, difuminando los colores y monopolizando el sonido. Una vez que entran en su interior, Wall·E cierra la puerta y el escenario se queda a oscuras mientras el protagonista enciende las luces, pero el plano se centra en EVA, de la que sólo podemos ver sus lumínicos ojos. En este momento se produce un hecho muy peculiar: EVA estornuda, dándonos a entender que la arena que había en el ambiente se ha introducido de alguna manera en su sistema respiratorio y éste ha intentado limpiarlo de esa manera. Sin embargo hay que recordar que al ser un robot no dispone de tal sistema, ni siquiera respira aire puesto que no lo necesita, y no está diseñado para tal cosa. Pero Stanton creyó oportuno que el personaje estornudara, y mediante una variación de sonido que no llega a ser un estornudo como tal, podemos hacernos una idea de que eso es lo que ha pasado. Con ello pretende conseguir lo

mismo que con los silbidos o la tos de Wall·E: una humanización que sólo se puede conseguir dotando a sus robots de cualidades concretas del ser humano, que sólo pueda realizar un ser vivo, y así generar un vínculo que sirva para que el espectador empatice con ellos, ya que los ve como reales.

Al respecto de la respiración también encontramos numerosos ejemplos a lo largo de la película donde se producen. Uno de ellos se da cuando Wall·E se encuentra en el exterior de la nave que traslada a EVA de camino a la Axiom y ya han salido de la Tierra. Admirando la inmensidad del espacio y su belleza, a la vez que el planeta que abandona, el protagonista se da cuenta de que su vida va a cambiar a partir de aquí y que además de esto se encuentra junto a EVA. Por eso exhala un suspiro de satisfacción mientras contempla la inmensidad del espacio que tiene ante sus ojos, tan diferente a todo lo que había visto hasta el momento. Este suspiro, de nuevo, tiene que ver con el sistema respiratorio, algo que el robot no tiene implementado, pero la idea de la película es ir más allá: no es sólo realizar un acto humano para empatizar sino también es un acto expositivo. Con este suspiro el espectador se hace partícipe la satisfacción que siente el protagonista al haber salvado la situación y no haberse alejado de EVA, de que todo lo que ha deseado durante largos años por fin se ha cumplido y que ha estado muy cerca de

alejarse de él puede que para siempre, pero que finalmente ha conseguido salvarlo y mantenerse junto a EVA. Además de esto también recalca que se le presenta un futuro a corto plazo esperanzador. Y ese acto, con ese simple sonido que en realidad nunca podía haber sido emitido por él lo resume y lo condensa perfectamente, para que la idea sea más fácilmente recibida por el espectador, sin ningún tipo de ambigüedades.

1.4. EL CINE MUDO EN *Wall-E*

Como ya hemos comentado, una de las características principales de la película y que más destacaron las críticas⁶⁴ tras el estreno fue ese primer tramo de la película donde no existen apenas diálogos. Muchos, con razón, vieron un movimiento demasiado arriesgado dentro de una película de animación, que en raras ocasiones se había visto y mucho menos en largometrajes comerciales, no por el hecho de implementar esta nueva expresividad en este tipo de obras sin tradición de ella, sino porque el público general que acudiría a verla a las salas no estaría preparado para ello. Recordemos que el estreno se produjo en el año 2008, cuando hacía trece años que había visto la luz el primer largometraje animado digitalmente, y sobre todo cuando las salas comerciales de todo el mundo estaban pobladas durante gran parte del año de películas de grandes presupuestos, efectos especiales y animación CGI. Los espectadores, en términos generales estaban y están acostumbrados a un tipo de producciones donde el sonido, los movimientos rápidos de cámara

⁶⁴ “Durante los primeros minutos de este film excepcional, este crítico se preguntó si Andrew Stanton no había sido demasiado radical: casi sin diálogos, *WALL·E* bien podría considerarse un trabajo algo exigente con el espectador medio, lanzado al centro mismo de un universo en agonía donde las claves de la empatía y el reconocimiento han evolucionado hacia otras formas”, Jordi Costa para Fotogramas: <http://www.fotogramas.es/Peliculas/WALL-E>

o el frenético montaje son una constante⁶⁵, donde el efectismo y la sorpresa visual es la prioridad por encima del trasfondo o del mensaje que pretenda transmitir su creador. Es decir, que en un gran número de producciones que llegan actualmente a las salas comerciales, y también las que lo hacían en el 2008, tanto la oferta como la demanda era de unos productos muy concretos, demasiado encorsetados en los estándares de las grandes productoras de Hollywood. En cuanto al cine de animación, no era muy diferente puesto que, como ya hemos comentado, las propuestas de los diferentes estudios que se estrenaron en salas comerciales también se encontraban muy estandarizadas en cuanto a su concepción y sobre todo en cuanto a cuál querían que fuese el público que las iba a disfrutar, en este caso el infantil mayoritariamente.

Sin embargo en el caso de *Wall-E* esto no es así. Ya existía una larga tradición en Pixar de condicionar sus obras a la recepción del público, pero no al público que históricamente había disfrutado de películas de animación, sino que en el estudio siempre han buscado una conciliación entre los niños y los adultos con sus películas. Ese llamado "cine familiar"⁶⁶ es lo que Pixar

⁶⁵ Y no sólo es que se hayan acostumbrado a estas películas, sino que las demandan: como ejemplos, las películas más taquilleras lanzadas en el 2014 fueron *Transformers: La Era de la Extinción* (*Transformers: Age of Extinction*, 2014) de Michael Bay, *El Hobbit: La Batalla de los Cinco Ejércitos* (*The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, 2014) de Peter Jackson y *Guardianes de la Galaxia* (*Guardians of the Galaxy*, 2014) de James Gunn. Fuente

<http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?view2=worldwide&yr=2014&p=.htm>

⁶⁶ Para una investigación más detallada del concepto, acudir a la tesis doctoral de Noel

siempre ha buscado en sus películas, desde los primeros momentos de gestación de sus obras: conseguir que éstas sean disfrutadas tanto por niños como por adultos y que no se vean como simples obras orientadas únicamente al disfrute de los más pequeños. El propio Andrew Stanton defendía esta filosofía del estudio y de que la idea de animación no tiene por qué estar siempre orientada hacia el espectador infantil, sólo por el hecho de no estar rodada con intérpretes reales y sobre todo que esta idea ha sido una constante desde que realizaron su ópera prima, *Toy Story*: *estaba tan orgulloso de haber tenido algo que ver con el origen y la creación de Toy Story, porque sentía que el tono de la película y la forma de contar la historia rompía con muchas convenciones que había en las cabezas de la gente. Y aún pienso que puedes seguir presionando esos límites*⁶⁷.

Sin embargo esta filosofía de conciliar ambos públicos fue llevada al límite en el caso de *Wall·E*, en concreto por ese primer tercio de la cinta, que será en el que nos centremos en esta parte del análisis, en el que no oímos la voz de ningún personaje humano que aparezca físicamente en la película⁶⁸. Está claro que la intención de Andrew Stanton desde que comenzó a trabajar

Brown por la Universidad de Newcastle:

<https://theses.ncl.ac.uk/dspace/bitstream/10443/954/1/Brown,Noel10.pdf>

⁶⁷ NOTAS DE PRODUCCIÓN DE WALL·E, 2008, pág. 20.

⁶⁸ Las únicas líneas de diálogo que se escribieron para este tramo de la película son las que pronuncia la grabación del CEO de BNL en las pantallas de la ciudad, aparte de los pocos comandos que es capaz de articular EVA.

con las primeras ideas de la película era ésa, que fuera disfrutada por ambos públicos, y hemos podido ver que en el caso de la creación de sus personajes siempre condicionaron sus elecciones a este hecho, a conseguir la empatía con ambos, por lo que inclinarse por realizar un gran segmento, y sobre todo el principio, sin apenas diálogos era algo muy arriesgado y que podría haber roto esa empatía sobre todo con el espectador infantil, no tan acostumbrado a este tipo de herramientas narrativas. Esto generó división de opiniones entre algunos especialistas del medio que mostraron sus dudas sobre si este objetivo de Stanton tuvo éxito o no. Encontramos ensayos como el de Lolo Rico donde mostraba sus dudas afirmando que *probablemente gustará al público infantil, aunque no todos lleguen a capta su profundidad* (RICO, 2010, p. 149) o como David A. Price quien hace una comparación con otra obra del estudio: *si Cars es la obra más infantil de Pixar, Wall-E era la más adulta en su ritmo y en el tono* (PRICE, 2009, p. 262). Lo que podemos extraer de ambas opiniones, y que secundaron otros tantos ensayos sobre la película, es que se presentaba de manera muy diferente a otras películas de animación previas, ya que no utilizaba unos recursos estándares que la hicieran más accesible, especialmente al público infantil, lo que podría suponer un problema en caso no tener éxito.

Esto es así porque en la tradición de largometrajes animados comerciales en Occidente, y especialmente los producidos en Hollywood, apenas encontramos ejemplos de obras que sean mudas o que una parte importante de su metraje lo sea. Una obra muy temprana de la factoría Disney, donde la ausencia de diálogos es evidente, fue *Fantasia* (*Fantasía*, 1940) de James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe, Norman Ferguson, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske & Bill Roberts, donde el ratón Mickey apenas articula una palabra mientras dirige su peculiar orquesta. Sin embargo este caso es un ejemplo muy atípico ya que no podemos hablar de *Fantasía* como una película tradicional, sino que era resultado más de la experimentación con sonidos y con técnicas de animación que con un intento de narrar una historia coherente o realizar una obra corriente. Por otra parte, la gran mayoría de largometrajes animados que encontramos en las salas occidentales sí que cuentan con unas características diametralmente opuestas a las de una obra muda: omnipresente utilización de sonidos, tanto para conseguir un ritmo constante como para dramatizar la acción, diálogos continuos utilizados para el desarrollo de la trama y planos en constante movimiento que agilizan su visualización y la hacen más atractiva y sorprendente.

Si esto ha sido el denominador común en los largometrajes

animados en Occidente ¿por qué en *Wall-E* se inclinan por otro tipo de lenguaje?; ¿Qué les llevó a pensar a sus creadores que conseguirían realizar una película diferente con éxito?; ¿Consiguieron eso que se proponían? Y sobre todo, ¿qué técnicas utilizaron para atraer a los dos públicos con una propuesta tan arriesgada?

1.4.1. El personaje del cine mudo

Al comienzo de la película, lo primero que envuelve al espectador es la música de *Hello, Dolly!*, una canción que por una parte es significativa en cuanto al significado de la letra y que va perfectamente acompañada con las imágenes que muestran, pero que con un análisis menos profundo podemos apreciar que es un tema de ritmo rápido, sonidos ligeros y alegres. Comenzar con una canción de este tipo ayuda a despertar la atención del espectador, sirven como una perfecta introducción a la historia y sobre todo captan su interés, algo que se ve reforzado con la sucesión de imágenes desoladoras de la Tierra. La música es una constante en este primer tramo de la película, tanto con las canciones de *Hello, Dolly!* que sirven para definir al personaje como para ambientar y completar la puesta en escena del tramo sin diálogos mediante una música de fondo. De hecho en los

primeros minutos de la película, cuando apenas vemos a Wall-E desde lejos, lo que acentúa la obra es que en el lugar en el que se encuentra no existen sonidos naturales, y que él es el único foco capaz de generar la música que escuchamos. Es decir, que ya se pone sobre aviso al espectador de que no encontrará grandes escenarios rebosantes de personajes y de ruidos, sino que el espacio principal será un páramo completamente desolado. En estos momentos ya se destaca el hecho de que la cinta no pretende atarse a convencionalismos de diálogos como herramienta principal para el desarrollo de la trama, sino que serán las acciones de sus personajes las que guíen y marquen el ritmo de la historia.

En este caso, podemos afirmar que este tramo de la película nos muestra a un personaje creado con un objetivo claro: recoger la basura que los seres humanos han dejado en la Tierra. Pero este objetivo no será el que marque el desarrollo de la película ni será el punto principal de su trama, como ya hemos visto en el análisis de la misma. Este punto de partida y la presentación del protagonista se encuentra en un momento muy temprano de la obra por lo que el espectador aún no sabe qué le puede deparar el resto del metraje. Es decir, que si tenemos en cuenta las afirmaciones de Bordwell sobre las diferencias entre el cine

narrativo clásico y el de arte y ensayo en cuanto al personaje⁶⁹, podemos afirmar que el caso de Wall·E no encaja en ninguno de estos dos grandes grupos aunque, por otra parte, tiene un poco de ambos. Hasta la aparición de EVA, el protagonista está sumido en una soledad y una rutina inalterables, por lo que no tiene un objetivo claro que perseguir y todas las cosas que le suceden son fruto del azar, como la propia llegada de EVA y su descubrimiento por parte de Wall·E⁷⁰. Sin embargo una vez que el personaje femenino hace acto de presencia, esta dinámica más cercana al cine posmoderno cambia completamente y se convierte en un esquema de narrativa clásica, ya que el protagonista comienza a tener conciencia de lo que quiere y de lo que lleva buscando todo ese tiempo que ha pasado solo en la Tierra, y esa finalidad le lleva a tomar el resto de decisiones que marcan el desarrollo de la historia, que condicionan el resto de subtramas y que sirven como motor de la acción narrativa. En este caso podríamos hablar de una influencia del cine clásico dentro de este apartado, puesto que cumple las características de dicho grupo, y que se mantiene hasta el final de la misma con el cierre de la trama.

Algo similar ocurría en las primeras obras de cine cómico

⁶⁹ *Si el protagonista de Hollywood corre hacia su objetivo, el de cine de arte y ensayo se presenta deslizando pasivamente de una situación a otra.* BORDWELL, *La Narración en el Cine de Ficción*. Paidós, Barcelona, 1996, p. 207.

⁷⁰ Recordemos que el protagonista muestra curiosidad por una lucecita roja que aparece junto a su casa cuando realiza sus tareas y, al seguirlo, llega convenientemente donde aterrizó la nave de EVA.

mudo. Durante los primeros años, las obras más tempranas eran cortometrajes que eran proyectados en programas dobles (TAIBO, 2007, p. 236) en las salas. La enorme demanda provocaba que la producción de este tipo de obras fuese frenética, y también que existieran numerosos artistas que se dedicaran a ellas. Por lo general eran obras donde los gags cómicos se sucedían uno tras otro caracterizados por un uso de la violencia física desmedido y por utilizar el cuerpo de los personajes como epicentro de la acción cómica, el llamado slapstick⁷¹. Aparte del tipo de comicidad utilizado en estas obras, lo que nos interesa es cómo narraban la historia y qué recursos utilizaban los primeros cómicos del cine para mantener ese ritmo en ellas. Por lo general, sus personajes estaban bien definidos desde el primer momento, y abarcaban todo tipo de jerarquías sociales: desde el vagabundo de Chaplin hasta otros más pudientes como algunos personajes de Harold Lloyd⁷², aunque en general solían ser protagonistas de clase humilde, para empatizar más fácilmente con el público. Estos personajes en general tenían un motivo claro en sus historias: lograr el amor de la chica. Este objetivo se marcaba en los primeros minutos de la obra y el resto del metraje consistía en conseguirlo aunque los cortos eran, por

⁷¹ El slapstick es un tipo de broma, un tratamiento lúdico de las relaciones entre causa y efecto. TRAHAIR, *The Comedy of Philosophy: Sense and Nonsense in Early Cinematic Slapstick*. State University of New York Press, Nueva York, 2007, p. 48.

⁷² Éste mostraba especial dedicación a la presentación de sus personajes, sobre todo en los títulos de crédito, donde solía hacer breves descripciones de cómo eran y qué razones les movían, como en *Haunted Spooks* (1920) de Alf Goulding & Hal Roach.

lo general, una simple sucesión de sketches con una mínima relación entre ellos que servían como simple excusa para generar las situaciones cómicas. Es decir, que en estos cortometrajes generalmente encontramos una historia estructurada en el sentido más clásico de la palabra (SÁNCHEZ-ESCALONILLA, 2008, p. 117), con una breve introducción que sirve como presentación de los pocos personajes de la historia, después el grueso de la obra, con la sucesión de gags y el final, en general feliz y que cierra todas las líneas argumentales. Una vez dicho esto, cada autor tenía su propia manera de enfocar las historias, bien improvisando según se le ocurrieran los diferentes gags como era el caso de Chaplin⁷³ u otros que desde el principio tenían claro cuál sería el resultado final y a partir de ahí comenzaban a trabajar, como Buster Keaton⁷⁴.

1.4.2. El uso de los herramientas del cine

mudo

Dejando a un lado las diferencias en la manera de trabajar

⁷³ Algo que fue evolucionando ya que posteriormente trabajó más en la estructuración de sus obras y en verlas como un todo completo: “*Empezaba a pensar en mis comedias con un sentido estructural para hacerme una idea de su forma arquitectónica. Cada secuencia implicaba la siguiente, y todas ellas estaban vinculadas al conjunto*”. CHAPLIN, *Historia de mi Vida*. Taurus, Madrid, 1965, p. 202.

⁷⁴ “*Nunca aceptaba empezar a rodar hasta que tenía en mi cabeza un final satisfactorio para la historia*”. KEATON, *Slapstick: las memorias de Buster Keaton*. Plot, Madrid, 1988, p. 111.

de cada uno de ellos, lo que todos tenían en común es que este objetivo, que siempre era el mismo, marcaba las decisiones que tomaba el protagonista y lo guiaban por las distintas situaciones. No encontramos aquí a un personaje de arte y ensayo sino a uno que se enmarcaría claramente dentro de la narratividad clásica. Esto se extendió posteriormente a los largometrajes que realizaron, aunque desarrollando proporcionalmente la historia, las diferentes líneas argumentales y sobre todo ampliando el reparto de las mismas. Con ello consiguieron aumentar las posibilidades de sus historias, que ya no se mostraban como una sucesión de simples sketches interconectados sino que ya seguían una línea determinada desde el principio hasta el final, con un desarrollo más complejo de la narración, que aún mantenía la estructura clásica. En ella se solía comenzar con la presentación del personaje protagonista, con un breve resumen de sus aficiones y motivaciones, para remarcar desde el inicio cuáles serían los objetivos que marcarán sus acciones posteriores, después la segunda parte que sería la más larga dentro del metraje, donde se desarrollan la trama y las subtramas y donde se encuentran la mayor parte de los *gags* de la obra, y el desenlace, que sería la última parte, donde todas estas líneas argumentales quedan cerradas y que en la mayoría de las ocasiones significaba que el protagonista y la chica acababan juntos. Podemos observar que esta línea argumental general es

muy similar si la comparamos con *Wall-E*, donde el protagonista vive toda una serie de experiencias y aventuras a raíz de seguir al personaje femenino. Además de esto, en este caso también ambos acaban juntos en un plano final que evoca tanto la relación de estos dos personajes como la futura vida que tendrán los seres humanos en su regreso a la Tierra, con esas laderas de montañas llenas de plantas.

Este sería uno de los pocos puntos en común que tendría la película con las obras más representativas⁷⁵ del cine cómico mudo de Hollywood, si nos atenemos a la estructura narrativa y las herramientas cinematográficas que proponen ambas. En estos primeros años existía una clara influencia del teatro en cuanto a la puesta en escena y la presentación de las situaciones, ya sea por la referencia directa del medio y la tradición que existía, por las incapacidades técnicas de mover la cámara para rodar las escenas, que exigía un plano fijo, o porque la mayoría de los artistas que acababan haciendo cine antes habían trabajado en teatros de todo el mundo⁷⁶. Fuese cual fuese el motivo, las consecuencias eran que la gran mayoría de las obras de este periodo se rodaron de forma similar, y por lo tanto los resultados

⁷⁵ Por representativas nos referimos no a producciones concretas del género antes de la llegada del sonoro, sino a la idea general que existía en Hollywood al realizar este tipo de obras en la época muda, como se pueden observar más detenidamente en la Tesis Doctoral de Julio Sánchez Andrada de 1994.

⁷⁶ Ejemplos muy evidentes son los propios Charles Chaplin y Buster Keaton, ya que el primero comenzó en el music-hall y Keaton en el vodevil.

eran, a grandes rasgos, los mismos: planos fijos que sólo se alternaban con otros mediante el montaje, escenario teatral⁷⁷, y personajes que en gran parte del metraje se muestran frontalmente al espectador.

Esta puesta en escena es muy diferente a la que podemos encontrar en *Wall·E*. Andrew Stanton no ha querido utilizar estas herramientas expresivas para su obra sino que muestra una técnica mucho más avanzada y visual, gracias a la evolución tecnológica que se ha desarrollado durante más de ochenta años⁷⁸ de diferencia que hay entre el periodo mudo y su largometraje. Así en el primer tercio de la película, en el que nos vamos a centrar para esta comparación con las obras cómicas mudas, podemos encontrar numerosos movimientos de cámara ya sea mediante *travellings* en picado para la presentación de la ciudad como un gran número de paneos horizontales que sirven para seguir los movimientos del protagonista mientras hace sus tareas sin tener que recurrir al montaje. Existen en estos primeros minutos un gran número de movimientos de cámara, de todo tipo, que dotan a la película de un mayor impacto y ritmo visual que compensa la falta de diálogo, y que consigue un

⁷⁷ *Lo que a veces no se puede salvar (al menos sin graves fisuras) es el aspecto de unidad espacial que conlleva la escena en su asociación mental como un único y determinado lugar físico que en el teatro se corresponde con el escenario.* ANDRADA, *Estructuras Narrativas en el cine mudo (de los Lumière a Griffith)*, tesis doctoral Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 1993, p. 336.

⁷⁸ El periodo más prolífico de producciones de cine mudo fueron los años 20, donde por ejemplo Buster Keaton llegó a protagonizar más de treinta obras.

desarrollo natural entre escenas muy constante y dinámico que permite apartar la monotonía en los planos más largos, que no son demasiado prolíficos en este primer tramo.

Además el uso de la "cámara" no se muestra estático en ningún momento, como ocurría en el cine mudo, sino que presenta ligeros movimientos que sugieren más un realismo por parte de su director. Ya hemos comentado anteriormente sobre el trabajo previo que hubo en el estudio para dotar a la estética de la película de una fotografía lo más realista posible, llegando a trabajar con cámaras y objetivos reales que permitieran crear planos más naturales y a la vez más imperfectos. En esta primera parte del metraje se pueden observar algunos detalles a este respecto, como el enfoque/desenfoco de dos planos diferentes dentro de la imagen o los movimientos y zooms que realizan, dotando a la película de una estética más documental⁷⁹ en esa búsqueda incesante por el realismo. Y es que podemos encontrar numerosas escenas donde parece que la cámara realmente existe y que está sostenida por un operador, cuyos naturales movimientos quedan reflejados en la escena: un ejemplo muy evidente es cuando el plano muestra las siglas de Wall·E grabadas en el exterior de su casa, con un suave bamboleo más propio de un ser humano cargando la cámara, y realiza un paneo horizontal

⁷⁹ http://www.soitu.es/soitu/2008/06/29/info/1214769650_023843.html

hacia el protagonista que se está acercando al lugar, de tal forma que realiza un zoom para centrarse en él aunque por un momento parece no haberle reconocido y el centro del plano pasa de largo, para posteriormente corregirse y centrarle en la imagen. Es una constante en este primer tramo de la película los usos de zooms y de movimientos de cámara en general, ya sea para realizar barridos en planos generales para mostrar el desolado estado de la Tierra o para centrarse en los movimientos del protagonista por ese páramo. Este tipo de recursos, aparte de servir para describirnos visualmente el escenario en el que transcurre la acción, algo esencial en este inicio para entender la historia de Wall·E, también sirve para dotar de un mayor dinamismo al encadenamiento de escenas. Es decir, que a la vez que consigue un ritmo visual constante que mantenga la atención del espectador, también muestra de manera eficiente cómo describir y proseguir con la historia utilizando muy pocos recursos visuales⁸⁰.

Por otra parte, la música es una constante durante este primer tramo de la película, bien con las canciones que aparecen de forma diegética ya sea por las grabaciones de *Hello, Dolly!* que

⁸⁰ En pocos planos, de corta duración, la película nos muestra la casa de Wall·E y por qué se dedica a recolectar algunos objetos que encuentra entre la basura. Esto sirve para dotar al personaje de una mayor carga psicológica y definir su curiosidad y dotarle de mayor humanidad, para que el espectador no sólo le vea como un robot que vive para trabajar.

guarda el protagonista en su memoria o por los anuncios promocionales de BNL que pueblan toda la ciudad, o por la extradiegética de la banda sonora. En el cine mudo, como su propio nombre indica y que supone una de sus principales características, no existía sonido sincronizado durante su proyección, aunque solía haber un músico que hacía las veces de banda sonora en directo⁸¹. Pocos ejemplos podemos encontrar actualmente de películas de cine mudo como tal, que eliminan por completo cualquier sonido que no suceda diegéticamente en la película, y *Wall-E* no es una excepción. En la película que nos ocupa, podemos observar sobre todo durante estos primeros minutos que la banda sonora es una constante, y que se utiliza especialmente para compensar esa falta de diálogos. Podemos observar que su implementación tiene dos razones principalmente: por una parte la de dotar de mayor dinamismo a las escenas, ya que sirve para encadenar unos planos con otros y así conseguir un ritmo expresivo constante para su desarrollo que por otra parte podría darle los diálogos, y la segunda razón sería su implementación como motivos expresivos, es decir, que estos sonidos sirvan no sólo para compensar la falta de conversaciones sino para sustituirlas de forma efectiva.

⁸¹ En los inicios solía ser música improvisada dependiendo de la escena que estuviera transcurriendo en pantalla, pero posteriormente se fue perfeccionando y los estudios entregaban partituras concretas para su interpretación durante la proyección.

Tomemos como ejemplo las escenas en las que aparece la música de *Hello, Dolly!*. En los minutos iniciales podemos oír la canción inicial de la película de Gene Kelly que sirve como elemento descriptivo de lo que aparece en pantalla: la Tierra desde el espacio exterior y acercándose, mientras se muestra completamente desolada, a lo que complementa la información de la letra de la canción⁸² que sirve como contrapunto a las imágenes: anima a explorar el exterior, a conocer nuevos lugares y a “encontrar aventuras en el aire de la tarde” mientras muestra los molinos eólicos enterrados bajo toneladas de basura y las ciudades desoladas sin ni un solo habitante. En un principio la utilización de estas imágenes con esta música concreta se puede interpretar de la manera de que ha sido esa vida del ser humano, buscando cosas nuevas y la modernidad sin pensar en las consecuencias, lo que ha llevado a arrasar con todos los recursos de la Tierra. Sin embargo, según avanza la trama y tras finalizar la película, podemos decir que la letra se refiere al protagonista, que hace una referencia directa a lo que busca, aventuras en otro lugar fuera de casa, y que será lo que viva durante todo el metraje. Romper esa rutina que vive sería la mejor manera de satisfacer esa curiosidad que marca su personalidad. Además esta referencia se subraya al conocer que la música se está reproduciendo diegéticamente en la escena, por lo que el

⁸² Enlazar con la página donde he puesto la letra de la canción.

protagonista la tiene memorizada y la ha escuchado infinidad de veces hasta autoconvencerse de que eso es lo que quiere vivir.

Aparte de esta canción, durante los primeros minutos también encontramos otra escena de *Hello, Dolly!* que en esta ocasión se reproduce también visualmente. Se trata de una de las últimas escenas de la película, cuando Cornelius Hackl e Irene Molloy se declaran su amor y ambos se alejan en el plano cogidos de la mano. Aquí de nuevo se comienza utilizando la sinfonía de fondo mientras ocurren otras cosas en el plano, en este caso que Wall·E coloca los distintos objetos que ha recolectado ese día en los lugares apropiados de su casa, y posteriormente se enlaza con el propio protagonista cruzando por delante de la pantalla donde tiene lugar la reproducción de la película de Gene Kelly. Ya hemos comentado que este recurso es muy utilizado por Andrew Stanton durante toda la obra para dar a entender los sentimientos de Wall·E, y este es el punto inicial de todo ello. La utilización de la música en este caso es muy esclarecedora puesto que podemos ver cómo el protagonista graba la sinfonía en su memoria para reproducirla en momentos puntuales del metraje posterior, y que también está conectada a la idea de la unión de las manos que hace Wall·E mientras ve esta escena.

Podemos observar que en Wall·E se utiliza la música como

un elemento expresivo más. Al contrario de lo que ocurría en las obras de cine cómico mudo, donde la banda sonora era un elemento complementario a la acción visual, en la película que nos ocupa Andrew Stanton la ha utilizado para conseguir aportar más datos sobre los personajes y sobre sus relaciones. Pero no sólo nos referimos a la música en sí, que aparte de dar mayor dinamismo a las escenas aporta recursos expresivos, si no que las propias letras de las canciones que se muestran tienen significados específicos para cada una de las escenas en las que se muestran. Así por ejemplo, como comentábamos anteriormente, la canción del principio habla sobre la exploración del mundo exterior y sobre la vida llena de aventuras que posteriormente vivirá Wall·E, mientras que la canción final de *Hello, Dolly!*⁸³ nos habla de ese amor a primera vista que el protagonista experimenta con la llegada de EVA a la Tierra.

Después de este resumen sobre las diferencias y los puntos en común que podemos encontrar entre Wall·E y obras generales del cine cómico mudo, cabe destacar varios puntos. Por una parte, la evolución que ha sufrido el cine occidental en todos los años de diferencia que existen entre esos dos periodos son muy evidentes en pantalla, y no sólo el desarrollo de nuevos recursos expresivos y narrativos sino también la consecuente evolución

⁸³ *That it only took a moment, to be love a whole life long!*

tecnológica que ha existido en esos ochenta años de diferencia. No hablamos aquí sólo de los cambios que ha habido en la animación, ni en la implementación de los ordenadores como herramienta principal tanto para realizar puntuales efectos visuales como para largometrajes enteros, sino el desarrollo técnico de cámaras o nuevos teleobjetivos que han permitido abrir nuevos campos dentro de la expresividad visual de las películas. En este caso *Wall·E* se ayuda de todas ellas y toma referencias de las herramientas estéticas y narrativas de las producciones comerciales no sólo de animación, sino también de imagen real, para conseguir contar su historia.

CAPÍTULO 2.

EL PERSONAJE Y LA EMPATÍA

2.1. DISEÑO DEL PERSONAJE

Pixar siempre ha trabajado con historias en las que sus personajes fueran los elementos más importantes, los que desarrollaban la acción, los que sufrían sus consecuencias y los que marcaban el ritmo de la narración. Desde las primeras etapas de desarrollo de sus historias, lo importante para el equipo creativo es comprobar cómo se puede desenvolver el protagonista en una situación concreta, cómo es capaz de vivir y sentir experiencias reales aunque se ubiquen en universos futuristas o irreales, siempre desde el punto de vista de la estructura narrativa del Hollywood clásico (BORDWELL, 1996, p. 207). Además de esto, debían servir como foco principal de empatización con el espectador, a lo que hay que añadir la dificultad de crear un elemento así a partir de peces, coches, ratas, monstruos o, como es el caso que nos ocupa, robots.

Por ello, el diseño de los personajes es un punto clave en la concepción de la película, de todo el conjunto, ya que servirá como punto de inicio para conseguir esa empatía con el espectador, que posteriormente se desarrollará y se hará más compleja con otros elementos narrativos, y para lograr alcanzar la finalidad de toda obra: hacer partícipe al público no sólo de lo

que viven los personajes, sino también de la idea general de la película y de la tesis que pretenden transmitir sus autores.

Sin embargo, como comentábamos, todo esto comienza en fases muy tempranas con el diseño de los personajes, y aquí es donde se producen dos coyunturas para los creadores. Por una parte está la idea de conseguir que la película sea lo más realista posible, dentro de la utopía de algunas situaciones⁸⁴, pero sin alejarse mucho de cómo sería realmente ese mundo en el que se desarrolla la historia, cómo podría concebirse y cómo podría aceptarlo el espectador de la forma más natural posible. Esta primera parte choca frontalmente con la segunda: la personificación de personajes que poco o nada tienen que ver, morfológicamente, con el ser humano. Es decir, que por un lado se encontraría la búsqueda de realidad en esa situación irreal, intentar que ese universo utópico se convierta en un escenario que el espectador pueda asimilar como posible, como existente, mientras que por otra parte se debe modificar ese universo para conseguir acercarlo lo más posible al nuestro, y así conseguir un nexo de unión entre ambos que sirva como puente para que el público se identifique con él. Es evidente que esta segunda parte, la de la personificación de los personajes, es la que se contrapone a esa idea de naturalidad, por lo que hay que conseguir un punto

⁸⁴ Como que unos monstruos trabajen en la industria de recolección de gritos o que un pez cruce medio océano para encontrar a su hijo.

intermedio entre ambas para que el resultado no sea impersonalmente realista o antinaturalmente humano.

Esta búsqueda de un punto intermedio entre lo real y lo humano proviene de una larga tradición en el mundo de la animación. Desde las primeras obras de Disney se ha buscado esa naturalidad de las situaciones, especialmente en la creación de personajes, que contribuyen a que la historia sea más realistas. Ejemplos como *One Hundred and One Dalmatians* (*101 Dálmatas*, 1961) de Clyde Geronimi & Wolfgang Reitherman o *The Three Caballeros* (*Los Tres Caballeros*, 1944) de Norman Ferguson demuestran esa intención de contar historias utópicas e irreales pero con esa búsqueda de naturalidad en ellas⁸⁵.

Por otra parte, aún en los primeros trabajos de Disney que sirvieron como referencia para animadores occidentales posteriores, nos encontramos con un ejemplo mucho más arriesgado en cuanto a la empatía entre el espectador y los personajes. Nos referimos en concreto a *Dumbo* (1941) de Ben Sharpsteen. La creación del personaje protagonista de esta película es muy diferente a los que Disney realizó en sus primeras

⁸⁵ Por ejemplo en el largometraje de los dálmatas, los perros se comportan como tal y se muestra movimientos y acciones de los canes muy propios de ellos. Sin embargo en este caso se les dotó de voz humana para desarrollar sus conversaciones y conseguir una narración más fluida y menos complicada en esa búsqueda de accesibilidad de la obra hacia el espectador. *Bambi* (1942) de David D. Hand también es un buen ejemplo de ello.

obras y sobre todo a lo que consiguió en películas posteriores. En este caso nos encontramos un protagonista cuya creación busca completamente la naturalidad, es decir, sin ningún tipo de humanización. Esto no es óbice para que la situación sea completamente irreal: un elefante que con un estornudo le crecen desproporcionadamente las orejas y que estas, a su vez, le sirven para volar. Sin embargo esta búsqueda de realismo se reduce al protagonista y a su madre, ya que ambos carecen de voz humana con la que expresar sus emociones⁸⁶, no así el resto de animales de la obra que sí que mantienen conversaciones entre ellos, como el ratón o los cuervos. Incluso podemos observar diálogos entre éstos y los mudos protagonistas, aunque estos reducen su expresividad al uso del cuerpo y de la cara. Es decir, que en este caso los animadores se inclinaron más por conseguir la mayor naturalidad posible de los protagonistas, mostrarlos como verdaderos animales sin capacidades humanas concretas, mientras que la narración basada en los diálogos y en las situaciones conversacionales recayeron en los personajes secundarios.

Este es un caso extraordinario dentro de la filmografía de los primeros años de Disney puesto que, aunque también cuentan

⁸⁶ A pesar de esto existe una escena en la película en la que la madre encarcelada acuna a su bebé con la trompa mientras canta una canción, pero en ningún plano de la secuencia se puede observar claramente a la madre entonando la melodía.

con un gran número de ejemplos donde los protagonistas son seres humanos, en ellas siempre aparecen animales que de alguna u otra manera están humanizados, concretamente mediante la dotación de voz. Esto conlleva dos beneficios para la obra: por una parte se convierten en una parte activa de la narración puesto que los personajes contribuyen al desarrollo de la trama mediante los diálogos y las consecuencias que tengan las conversaciones, y por otra parte también sirve para que el público consiga empatizar con ellos de manera más fácil, ya que el espectador comprueba que comparte con él un rasgo tan humano como es el hablar, lo que a su vez también sirve para conocer cuáles son los pensamientos concretos de ese personaje, que a su vez ayuda a definir más su psicología y manera de pensar. Por eso el caso de *Dumbo* es tan singular dentro de la filmografía de Disney y no ha sido tomado como una referencia tan clara por animadores posteriores para sus personajes, en comparación con otros ejemplos.

Y es que es muy raro encontrar ejemplos de películas animadas en las que sólo el protagonista no pueda articular palabra. Existen muchos ejemplos, tanto en largometrajes como en cortos cuyos animadores han apostado por reducir la expresividad de sus personajes a sus cuerpos y sus caras, sin diálogos, algo que puede resultar muy arriesgado ya que deben

modificar la manera de afrontar la narración. Sin embargo en estos casos, esta falta de diálogos es generalizada y no existen unos personajes que sí tengan la capacidad de hablar y otros que no. Por eso el caso de *Dumbo* es tan singular. Aparte de ellos podemos encontrar otros ejemplos bastante peculiares como *Mary And Max* (2009) de Adam Elliot donde las conversaciones, y por lo tanto las voces, entre los protagonistas se reducen a la lectura de las cartas que se envían, aparte de la voz del narrador que sirve como hilo conductor de la historia.

2.1.1. Wall-E, entre la expresividad y la funcionalidad

Por otra parte está el caso que nos ocupa, *Wall-E*, y cómo su director trató esta disyuntiva entre la búsqueda del máximo realismo o la humanización de los personajes. En esta ocasión, Andrew Stanton se decantó por un punto intermedio aunque ligeramente inclinado hacia la naturalidad de la situación: se crearon dos robots protagonistas incapaces de mantener conversaciones fluidas pero con una capacidad de comunicación oral real, es decir, restringidas a sus propias limitaciones mecánicas. Esta fue una de las ideas iniciales que Stanton tenía más claras desde los primeros bocetos de los personajes y que

mantuvo durante todo el proyecto: *no quería que el robot hablara inglés como un ser humano. Quería que se comunicara dentro de las limitaciones de cómo había sido construido, y eso no requería mucho diálogo* (HAUSER, 2008, p. 8). Es decir, que el punto de partida del diseño de los personajes, y por ende de la narración de la historia, fue la subordinación por la naturalidad, la restricción de su diseño a unos elementos concretos que dependían de la funcionalidad práctica de los robots, sin utensilios superficiales.

Un ejemplo de estas restricciones, que causaron numerosos problemas a los creativos durante los primeros bocetos, fue la inclusión o no de codos en Wall·E. En las primeras ideas que se plantearon sobre el protagonista, los animadores los diseñaron con codos, puesto que con ellos se aumentaba el número de movimientos que podía realizar y era capaz, por ejemplo, de tocarse la cara. Sin embargo, tras verlo en movimiento, no quedaron tan convencidos de que fuera lo correcto, tal y como explica el supervisor de animación Steve Hunter: *como animadores, luchamos por que los tuviera, pensando que sería capaz de tocarse la cara, agarrarse a una nave espacial y tener un amplio rango de movimientos. Pero cuando lo miras fríamente, eso no parece lo correcto. Él está diseñado para hacer una tarea, que es recoger basura en su vientre. ¿Por qué tendría codos? No*

*tiene ningún sentido*⁸⁷. Y por ello modificaron el diseño inicial y le adaptaron unos raíles en sus laterales para que pueda mover los brazos hacia arriba y hacia abajo, sin tener que doblarlos para hacer movimientos comunes. Es decir, que ante una solución que hubiera sido la más fácil de realizar como es el uso de los codos en el protagonista, o incluso en el personaje de EVA, se decidieron por mostrar la mayor naturalidad posible y sobre cómo habría sido ese robot si realmente hubiera existido, si sus diseñadores originales le habrían dotado de codos cuando no eran imprescindibles para su tarea de recoger la basura de la Tierra.

Sin embargo esta búsqueda de la naturalidad no es exclusiva de las obras de Andrew Stanton, pese a que *muestran una tendencia mucho más marcada que el resto de sus compañeros de Pixar al realismo* (PÉREZ GUERRERO, 2011, p. 158). Existen numerosos ejemplos en la historia del estudio donde sus creadores han preferido limitar sus herramientas narrativas al realismo de sus personajes. Una clara muestra de ello es el primer cortometraje que realizó John Lasseter dentro de la factoría, *Luxo Jr.* (1986), donde los protagonistas eran una mamá flexo junto a su hijo y las peripecias de éste con una pelota. Dentro de la irrealidad de la obra, Lasseter consiguió la máxima naturalidad de ambos personajes al no proporcionarles ningún

⁸⁷ NOTAS DE PRODUCCIÓN DE WALL·E, 2008, pág. 22.

tipo de voz, y cuya expresividad se reducía a los movimientos de su cuerpo y de su “cabeza”. Por supuesto este corto sentó las bases de lo que posteriormente utilizarían otros realizadores de Pixar para que sus personajes consiguieran empatizar con el espectador sin necesidad de utilizar diálogos, simplemente con su expresividad corporal⁸⁸.

Sin embargo desde las primeras ideas de la película hasta que los creativos comenzaron a trabajar en los diseños de los personajes, hubo un mandamiento al que siempre se subordinaron: su funcionalidad. En las primeras etapas de trabajo los animadores visitaron las instalaciones de la NASA y acudieron a diversos congresos de robótica para analizar de primera mano cuáles eran los principales trabajos que se estaban realizando en el campo y para conocer cuál podría ser el punto de partida que debían tomar, tanto para los diseños de Wall·E como para EVA. Y es que el origen de todo ello había quedado marcado en la famosa comida⁸⁹ que tuvo lugar en 1994 entre Andrew Stanton, John Lasseter, Pete Docter y Joe Ranft, donde se pusieron sobre la mesa las ideas generales de algunas de las películas más famosas del estudio. Y el germen de la película que nos ocupa era

⁸⁸ En prácticamente todos los cortometrajes posteriores del estudio también podemos ver esa inclinación de sus realizadores por utilizar personajes que por naturaleza son incapaces de hablar y a los que no personifican dotándoles de voz, buscando siempre la pantomima y el uso del cuerpo y de su cara para expresar emociones como en *For The Birds* (*Pajaritos*, 2000) de Ralph Eggleston, *Lifted* (*Abducido*, 2006) de Gary Rydstrom o *La Luna* (2011) de Enrico Casarosa.

⁸⁹ Ver apartado correspondiente en el marco conceptual.

simplemente una frase: *¿Y si la humanidad tuviera que abandonar la Tierra y alguien se olvidara de apagar el último robot, y él no sabía que podía dejar de hacer lo que está haciendo?*⁹⁰ Teniendo esta idea como punto de partida, se comenzaron a desarrollar las demás variantes del personaje: ¿cómo era ese robot que había quedado abandonado en la Tierra? ¿Para qué le habían enviado aquí? ¿Cuál era su tarea? Para responder a estas preguntas se enlazó con la idea de la trama de la película: la Tierra había quedado asolada por la contaminación y la basura que el ser humano había generado durante su existencia, especialmente en los últimos años, por lo que debían abandonarla para sobrevivir en otro lugar, que en este caso sería vagando por el espacio exterior hasta que el problema se solucionara. ¿Y quiénes serían los encargados de solucionar dicho problema? La brigada de robots limpiadores que durante 700 años están limpiando la Tierra sin descanso. Es decir, que el problema que había obligado a la raza humana a exiliarse fue la causa del diseño del protagonista, que había sido creado para una única función: recolectar basura, comprimirla en cubos, y almacenarla para su posterior procesamiento.

Una vez que tuvieron claro cuál iba a ser su desempeño, y teniendo en cuenta lo que hemos comentado antes de que los

⁹⁰ NOTAS DE PRODUCCIÓN DE WALL·E, 2008, pág. 15.

creativos siempre tuvieron como punto de referencia la funcionalidad por encima de la personificación, comenzaron los trabajos de diseño del protagonista. Ya hemos comentado el explícito caso de los codos, algo que finalmente se descartó por parecer antinatural, por lo que el resto de decisiones sobre su creación también debían estar condicionadas por este listón que se habían impuesto en pos de un mayor realismo: *no queremos a C-3PO; queremos a R2-D2* (HAUSER, 2008, p. 41). Por lo tanto todas las decisiones que se tomaron desde el primer momento estuvieron subordinadas a esa idea y lo primero de todo era imaginar cómo sería una máquina que estuviera diseñada para realizar exclusivamente esa tarea. De nuevo se fijaron en la realidad para crear la ficción: si en las chatarrerías actuales se utilizan máquinas que comprimen los desechos en forma de cubos, puesto que de esa forma su almacenamiento y transporte es mucho más eficiente, lo más lógico es que en un futuro distópico también se hayan diseñado unos robots que realicen esa tarea de la misma manera. Por lo tanto, consecuentemente a esta idea y siempre pensando en la funcionalidad del diseño, Wall-E debía tener forma de cubo. Y esta conclusión a su vez solucionaba varios problemas: por una parte la forma de cubo abarca prácticamente todo el diseño del protagonista, aparte de la "cabeza", los raíles y los brazos, ya que utiliza todo su cuerpo para comprimir los desechos, y por otra parte al igual que ocurre

con la chatarra, si los robots también tenían esa forma era mucho más fácil de transportarlos en gran número reduciendo el espacio, algo que podemos comprobar cómo lo realizaron echando un vistazo a la casa de Wall·E. En ella podemos observar que los huecos en los que el protagonista almacena todas las cosas que le llaman la atención mientras realiza sus tareas, en realidad eran los espacios que ocupaban los robots en la nave de transporte. Esto queda perfectamente señalado en la escena en la que Wall·E se va a dormir, en los primeros minutos de la película, ya que reduce al máximo su tamaño para encajar en uno de esos huecos.

Una vez ideada la forma general del protagonista, le tocó el turno a cada una de las partes del mismo. Ya que se pretendía humanizar el aspecto del personaje sin por ello sacrificar su funcionalidad, era obligatorio que contara con brazos y piernas, o al menos algo similar que realizara sus funciones. Por ello se añadieron dos brazos que podían extenderse y contraerse de forma hidráulica. Sin embargo éste era el único movimiento que podían realizar los propios brazos, por lo que decidieron añadir unos raíles en los laterales en forma de "C" que comenzaban en la parte alta de la espalda de Wall·E para dotarle de más libertad de movimientos, tanto para su expresividad como para cumplir su

tarea. Todo ello está rematado con unas manos⁹¹ que sólo cuentan con tres piezas: por una parte está la que serviría a modo de pulgar, con lo que Wall·E es capaz de coger objetos y sujetarlos, y otros dos paralelos que serían una mezcla entre el índice y el corazón, y el anular y el meñique⁹². Una vez solucionado el tema de las manos humanizadas, también había que añadirles el apartado práctico que sirviera a Wall·E para recoger la basura. Esto se solucionó dotando al protagonista de dedos completamente planos, en forma de placas metálicas que pudieran juntarse a modo de pantalla: así, en un ángulo de noventa grados con el brazo podía limitar la zona de basura que recoge y con otro movimiento arrastrarla hacia su interior para comprimirla.

En cuanto a las piernas del protagonista (Figura 19), ya que no iba a ser un elemento tan expresivo y determinante en cuanto al su uso en relación a otros personajes, se decidió que lo más natural sería una tracción de oruga⁹³. Puesto que Wall·E debería desenvolverse en un escenario inhóspito, lleno de irregularidades y con numerosos obstáculos en el terreno, debería ser capaz de

⁹¹ Más adelante descubriremos que las manos son elementos muy importantes dentro de la expresividad de los personajes.

⁹² Esta disposición de únicamente tres dedos que cumplen las mismas funciones de los cinco humanos ya la hemos podido observar en el diseño de personajes anteriores como en *Teenage Mutant Ninja Turtles*, las tortugas humanizadas creadas por Kevin Eastman y Peter Laird en 1984.

⁹³ Este sistema de tracción consta de una serie de eslabones rodeados por un cinturón flexible y metálico utilizado especialmente en tanques y bulldozers.

salvarlos y poder moverse por el mismo libremente. Este sistema está diseñado concretamente para este fin, ya que la cadena exterior se amolda a todo tipo de irregularidades del suelo y además aporta un gran agarre para que el vehículo no vuelque. Por otra parte se le añadieron unas varillas que unidas al resto del cuerpo del protagonista le conferirían la capacidad de esconder estos raíles dentro de su cuerpo y así conseguir esa forma de cubo original.

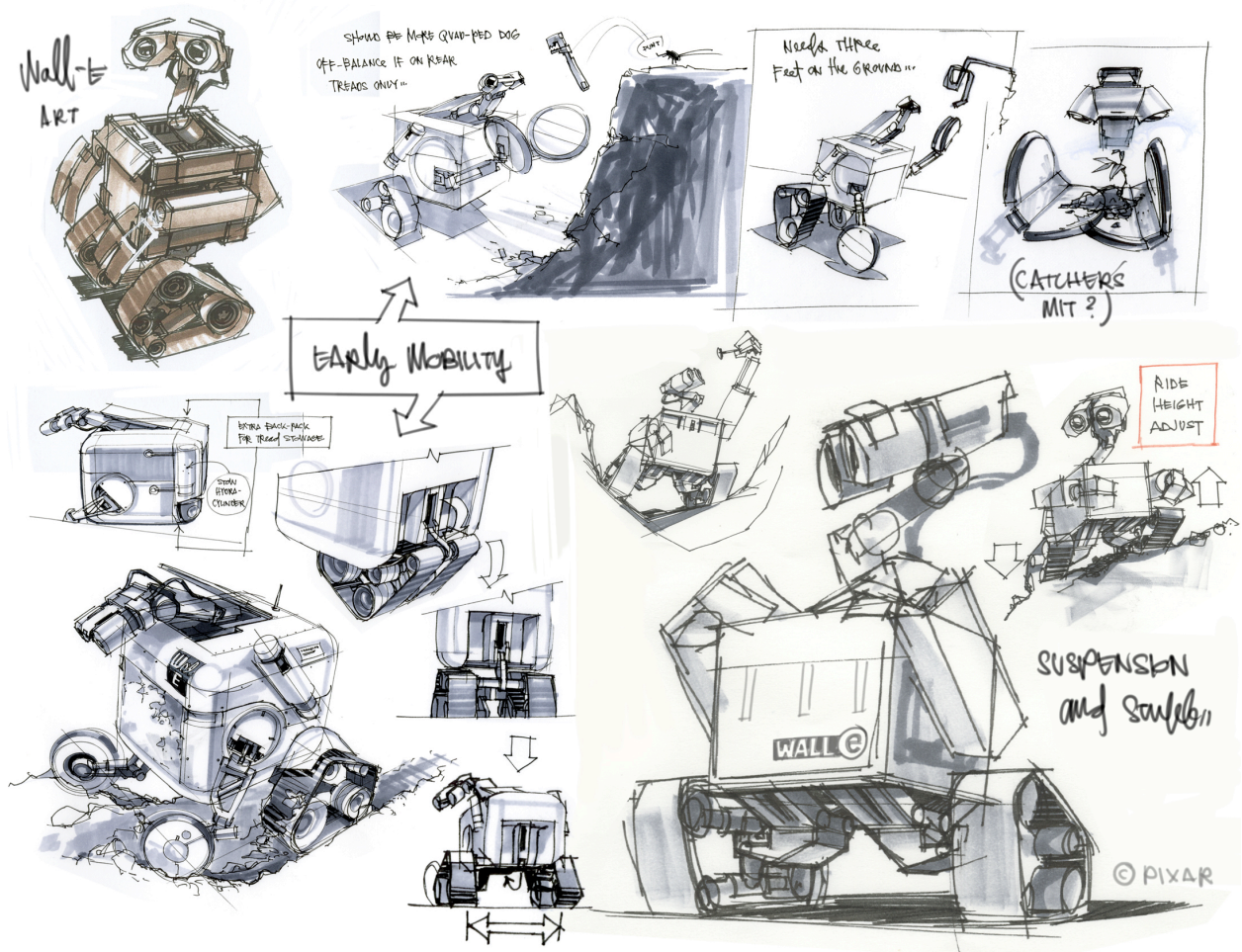


Fig 19. Los primeros bocetos de las "piernas" de Wall-E

Sin embargo hemos dejado para el final el elemento más importante en el diseño de Wall·E: su "cabeza" (Figura 20). En realidad no se trata de una cabeza al uso puesto que no cuenta con boca ni con nariz, sino que únicamente se trata de un par de grandes ojos que están unidos al resto del cuerpo por una suerte de cuello extensible que le permite movimientos de ciento ochenta grados. Este era el elemento clave del protagonista, el que debería contener mayor expresividad y el que serviría como nexo de unión emocional con el resto de personajes y con el espectador, puesto que recordemos que Wall·E no puede hablar. Además el no contar con otros elementos faciales que le permitieran transmitir sus emociones, consecuentemente provocaron que toda esa expresividad se redujera a los ojos. ¿Y cómo nació la idea de diseñar estos dos grandes ojos para el protagonista? John Lasseter lo explica perfectamente: *el diseño de los ojos de Wall·E viene de unos binoculares. Andrew (Stanton) los miraba fijamente, los daba la vuelta y los miraba. Entonces él empezó a jugar con ellos y quedó estupefacto ante la expresividad que podría conseguir simplemente con inclinarlos arriba y abajo* (HAUSER, p. 49). Parece ser que el germen de esta idea fue completamente fortuito ya que se produjo mientras el realizador se encontraba con su hijo en un partido de béisbol y cogió sus binoculares para poder verlo mejor⁹⁴. Sin embargo,

⁹⁴ <http://www.firstshowing.net/2008/interview-wall-es-writer-and-director-andrew-stanton/>

desde el primer momento descubrió que esta era la mejor opción ya que conseguía cumplir las dos reglas que buscaban en el diseño del protagonista: podía implementarse en él de forma natural, es decir, que cumpliera unas supuestas funciones reales, pero a su vez también servía para humanizarlo y dotarlo de esa expresividad con la que el protagonista podría relacionarse con el resto de personajes y también transmitirlos y empatizar con el espectador. En resumen, esos ojos son utilizados por Stanton como el punto principal de conexión emocional entre el personaje y el público.

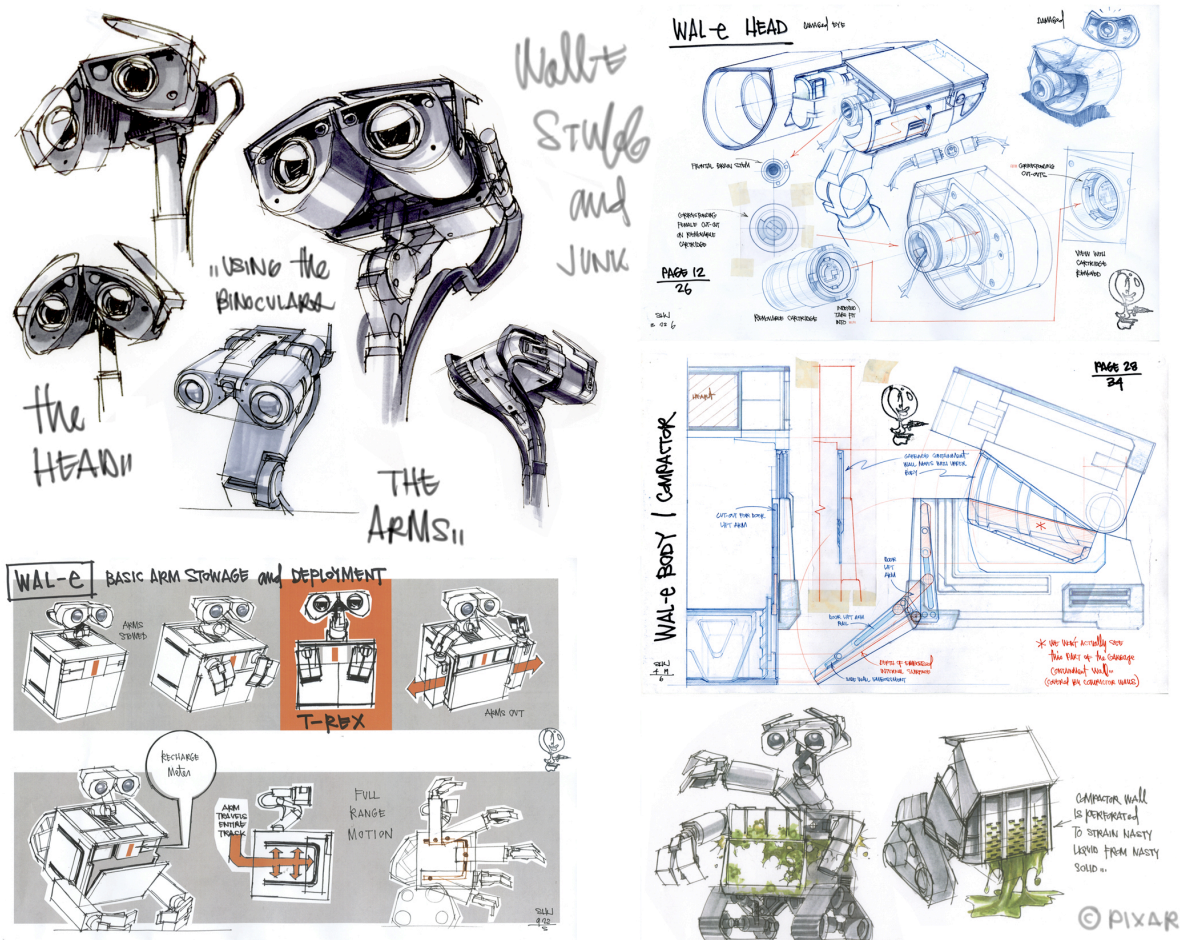


Fig. 20: Los diseños previos de los ojos de Wall-E

Además de ellos, los animadores también introdujeron unas pequeñas placas metálicas por encima, que la mayor parte del tiempo se encuentran ocultas, y que sirven a modo de cejas para dotar de un mayor abanico de expresiones a los ojos, especialmente cuando pretenden mostrar sorpresa o miedo. Aparte de eso, también se añadieron una suerte de “párpados”, unas placas metálicas que sirven para ocultar los propios ojos, con los que se podían generar aún más posibilidades expresivas

como el enfado o el momento en el que EVA dice por primera vez el nombre de Wall·E y éste parpadea repetidas veces ensimismado. Sin embargo estos dos elementos cumplen unas funciones más complementarias ya que prácticamente toda la expresividad se centra en los dos ojos del protagonista.

Para conseguirlo, se le dota de una profundidad real a los mismos mediante el uso de diferentes lentes interiores, que según se mueven para enfocar o desenfocar muestra esos sentimientos de Wall·E. Gracias a estos elementos propios de la fotografía, se consiguen unos ojos muy humanos ya que las diferentes lentes harían el trabajo del iris mientras que se reserva un fondo central y negro que serviría a modo de pupila, por lo que aunque no sean elementos realmente humanos, se modifican lo suficiente como para hacerlos pasar por tal, cumpliendo de nuevo esas dos reglas e las que se subordina todo el diseño de los personajes. Además de esto, otro aspecto de los binoculares que ayuda a expresarse a Wall·E son los propios movimientos que realizan. Durante toda la película el protagonista no los mantiene inalterados sino que demuestra que es capaz de subirlos o bajarlos a su antojo, algo que queda perfectamente claro cuando rompe uno de ellos y debe reemplazarlo. Los animadores utilizaron estos movimientos para compensar la falta de elementos en la cara de Wall·E, concretamente el no disponer de

boca humana. Este elemento también es utilizado por muchos actores como un medio muy expresivo, y también por directores que utilizan primeros planos de ellas cuando lo creen conveniente. Sin embargo en el caso de *Wall·E* introducir una boca habría resultado antinatural puesto que en su hipotético diseño no habría necesitado nunca una para cumplir su cometido. Por tanto los animadores le introdujeron un arco de movimientos bastante amplio a los binoculares, que van desde su colocación completamente en línea hasta casi un ángulo de noventa grados, simulando una "O" vocal que en ningún momento existe, pero que igualmente se consigue expresar.

Tomando todos estos ejemplos del diseño del protagonista, podemos concluir que la no dotación de voz al mismo no supuso un hándicap para su expresividad, sino que modificó la manera en la que los creativos, y especialmente Andrew Stanton, debían concebir cómo *Wall·E* era capaz de comunicarse y exteriorizar sus sentimientos. Igualmente esto tampoco supuso una revolución dentro de la animación puesto que ya hemos enumerado ejemplos previos de obras que apostaban más por suprimir la voz a sus personajes. Sin embargo, sí que podemos puntualizar en que el caso concreto de *Wall·E* tiene un riesgo mayor puesto que esta característica condiciona a los dos protagonistas, y porque subordina a este hecho la narración y el desarrollo de la trama,

especialmente durante el primer tercio del metraje. Sin embargo esta primera toma de contacto con un personaje tan atípico, posteriormente se convierte en algo común una vez que se han asimilado sus características.

2.1.2. EVA, el minimalismo

Como ya hemos comentado, el caso del diseño de EVA es muy similar a las primeras ideas que se trabajaron para crear a su compañero, especialmente en cuanto a suprimir su capacidad expresarse por voz humana. Partiendo también de la misma idea de funcionalidad y antropomorfismo, el desarrollo del personaje femenino tuvo algunos elementos similares a los de su compañero y otros completamente diferentes.

Por una parte, la supuesta creación de EVA en la película debería ser posterior a la de Wall-E. Aunque no se aclara este hecho en ningún momento, el protagonista ya cuenta con al menos 700 años de vida, mientras que su compañera fue diseñada posteriormente. Por lo tanto la tecnología para aquel entonces habría avanzado y estas nuevas ventajas se añadirían a los nuevos robots como EVA. Esto queda demostrado desde el primer momento en su diseño exterior, con una pureza de líneas,

colores y expresividad que minimizan todo lo posible los ángulos y vértices, más aerodinámicos y limpios, dotándola de un aspecto general de huevo del que poco a poco puede extraer el resto de apéndices como los brazos o las manos. Para su creación, Andrew Stanton se ayudó de Jonathan Ive, diseñador famoso por sus trabajos con el iPod y el iMac de Apple⁹⁵. Con ello se consiguió principalmente lo que podemos ver en la película: un personaje muy moderno, con multitud de operaciones a realizar pero con un diseño muy pulido y simplificado. Todas esas funciones están escondidas en la forma original de huevo de EVA, lo que la hacen parecer una inofensiva robot que se traslada grácilmente de un lugar a otro, pero bajo lo cual se esconde una violenta máquina que dispara antes de preguntar.

En estos paralelismos que tiene con el diseño de Wall·E, encontramos que la compresión que se produce cuando EVA está inactiva sirve lo mismo que la de su compañero: reducir su espacio y por lo tanto ser trasladada con mayor eficiencia por el espacio. A partir de esta base, se generan el resto de elementos de su cuerpo, como los brazos, donde de nuevo podemos descubrir que están carentes de codos, por la misma razón que

⁹⁵ La película contiene muchos guiños con la compañía de la manzana ya que Steve Jobs fue su creador y el principal promotor económico de Pixar. Así podemos encontrar que el sonido que emite Wall·E cuando termina de cargarse es el mismo que los de los ordenadores de Apple al encenderse o que el icono de espera de OS X, las varillas grises formando un círculo, también se encuentran en el “cuello” de EVA.

Wall·E tampoco tiene. Además de esto, tanto sus brazos como sus manos no se pueden ver en todo momento, sino que son capaces de fundirse con el tronco para hacerse más aerodinámica, dando una sensación de que es el resultado de una tecnología más avanzada que la de su compañero. Aparte de esto, y como su misión principal es la exploración por terrenos inhóspitos y desolados, también esconde un arma en su brazo derecho cuyo diseño recalca ese contraste del personaje entre la inocencia y la violencia: mientras que todo su cuerpo salvo su “cara” es puramente blanco, el arma está diseñada en negro con distintos juegos de luces que la hacen aún más amenazante. Sus brazos, al igual que su cabeza y sus manos, no están unidas al resto del cuerpo por varillas como en el caso de Wall·E sino que se mantienen cerca como si estuvieran imantadas, lo que provoca que sus movimientos sean aún más fluidos y elegante. En contraposición a Wall·E, EVA no ha sido dotada con piernas con las que poder trasladarse de un lugar a otro, sino que tiene la capacidad de flotar y volar, lo que la permite llegar de manera más rápida a lugares remotos para poder cumplir su cometido y, de nuevo, poder recalcar esa idea de elegancia (Figura 21) en sus movimientos: *cuando se desplaza parece un animal submarino, como un manatí o un narval*⁹⁶.

⁹⁶ Angus MacLane, director de animación, en los extras de Wall·E.

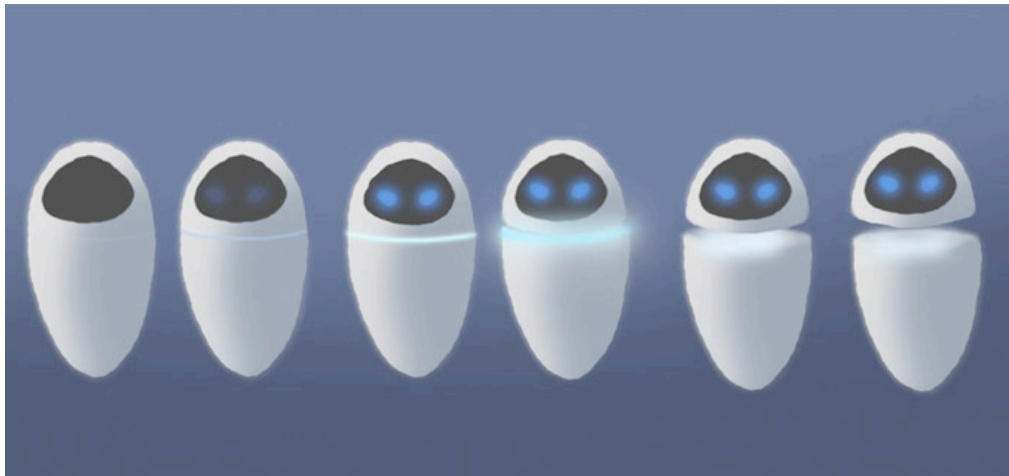


Fig. 21: EVA destaca por su modernidad y minimalismo

En cuanto a su rostro, también podemos ver que supone una contradicción con el de Wall·E: mientras el de éste es lento y analógico, el de EVA es mucho más fluido y digital. El punto que sí comparten ambos es que sólo cuentan con ojos, ya que EVA también carece de boca, nariz u orejas que puedan humanizarla más pero que puedan convertir su diseño en algo antinatural. Sin embargo en este caso el diseño de sus ojos no supone una dificultad tan grande como los de Wall·E ya que ella cuenta con una pantalla en la cual se pueden ver perfectamente cuáles son las expresiones que está muestra, simplemente con modifica ligeramente los dos puntos azules que tiene. Eso simplificó mucho la manera en la que se consigue que EVA transmita sus emociones al espectador, sobre todo cuando toda la atención de su expresión facial se centra en esos dos puntos que tiene como ojos, aunque por otra parte también redujo mucho las

capacidades que tenían a mano los animadores para ello: *¿Cómo pueden ser expresivos pero fieles a su personaje?*⁹⁷.

Con esto hemos podido ver que existen puntos comunes en el diseño de los cuerpos de EVA y Wall·E, mientras que en otras son completamente distintos. Sin embargo es este aspecto el que más se ha querido resaltar en la película puesto que se puede ver desde el primer momento que la pareja protagonista cuenta con más diferencias que similitudes en su modelado. Más allá de los detalles tecnológicos y funcionales de ambos, lo que resalta especialmente es que en líneas generales por una parte está el cuerpo perfectamente cúbico del protagonista, en contraposición al ovalado de EVA. Esta diferencia tan básica en las líneas generales no era algo nuevo en las películas de Pixar ya que podemos encontrar ejemplos similares en algunas de las películas anteriores y posteriores a Wall·E. Así por ejemplo en su primer largometraje, *Toy Story* (*Toy Story (Juguetes)*, 1995) de John Lasseter, también nos encontramos con esta explícita diferenciación en el diseño de los dos personajes protagonistas: por un lado está el vaquero Woody, con sus líneas rectas y cuadrículadas que representa el pasado y la tradición y por otro están las líneas redondeadas y aerodinámicas de Buzz Lightyear, simbolizando el progreso y lo novedoso. Estos ejemplos también

⁹⁷ Alan Barillaro, supervisor de animación, en los extras de Wall·E.

se pueden encontrar en obras como *Monsters Inc.* (*Monstruos*, S.A., 2001) de Pete Docter o *Up* (2009) de Pete Docter, donde la diferencia de líneas generales en el diseño del dúo protagonista subraya esa idea de contraposición también en lo psicológico.

En cuanto al caso que nos ocupa, la diferenciación entre los personajes protagonistas se produjo en los primeros momentos de la producción⁹⁸. Lo que pretendía mostrar Stanton es que la relación se producía entre dos personajes muy diferentes entre sí, como ya había mostrado Woody Allen en su película, lo que provocaría el desarrollo de la subtrama entre ambos y que Wall·E se capaz de abandonar su cometido en la Tierra para seguirla allá donde vaya, lo que consecuentemente provoca su interacción con los humanos de la Axiom y su regreso a nuestro planeta. Esta herramienta es una constante en todo tipo de géneros cinematográficos, dando lugar a otros subgéneros como las *buddy movies*⁹⁹, lo que sirve para generar conflictos entre los personajes y así poder trabajar en sus arcos de transformación.

⁹⁸ *Quería Annie Hall, ya sabes, él es un tractor y ella es un Porsche. También me pareció que era una buena idea hacer este tipo de animación para mostrar un personaje que basado en la antigua ingeniería, con todos sus dientes y engranajes, y ese otro personaje que es tan elegante y encarna la tecnología más puntera:*

<http://www.thehindu.com/todays-paper/tp-features/tp-metroplus/gearing-up-for-walle/article1423464.ece>.

⁹⁹ Principalmente eran películas policíacas donde el dúo protagonista estaba formado por dos policías muy diferentes entre sí que debían trabajar juntos para resolver el caso, y cuyo distanciamiento se iba diferenciando según avanzaba la trama. Buen ejemplo de ello es la saga inaugurada con *Lethal Weapon* (*Arma Letal*, 1987) de Richard Donner, aunque también existen ejemplos de películas cómicas que utilizan este recurso como en *The Odd Couple* (*La Extraña pareja*, 1968) de Gene Saks.

Esta confrontación la definición de los personajes sirve para darle mayor riqueza a la historia¹⁰⁰ y sobre todo sirve para humanizar todo lo posible estos caracteres, dotándoles de sentimientos complejos que condicionan su toma de decisiones para conseguir que el espectador los pueda tomar como realistas, más allá de si su diseño exterior está antropomorfizado o no. Esta manera de trabajar sus personajes es una línea muy marcada en la filosofía de Pixar ya que desde el primer momento, cuando se plantearon las primeras ideas para el desarrollo de *Toy Story*, John Lasseter tenía una cosa muy clara: *realizar la primera película animada por ordenador ha sido un proceso excitante. Por una parte sabíamos que estábamos creando algo que nadie había visto antes. Pero por otra parte teníamos que respetar el hecho de que la historia y los caracteres tenían que ser absolutamente geniales o la gente no se sentaría en las butacas del cine a mirar todas estas nuevas imágenes* (LASSETER & DALY : 1995, p. 1). En *Wall-E* ocurre algo similar, aunque las diferencias temporales y tecnológicas entre ambas son significativas, pero la idea básica se mantiene: conseguir crear dos personajes protagonistas complejos y diferentes entre sí tanto por dentro como por fuera, y

¹⁰⁰ *Si sólo crea personajes coherentes, éstos serán más bien planos. Pero si añade algunas paradojas, sus personajes serán más singulares. Y, si desea hacer que sus personajes sean más profundos, puede añadir otras cualidades. Puede ampliar sus emociones, sus actitudes y sus valores.* SEGER, *Cómo crear Personajes Inolvidables: Guía Práctica para el Desarrollo de Personajes en Cine, Televisión, Publicidad, Novelas y Narraciones Cortas*. Paidós, Barcelona, 2000, p. 41.

cuya relación al principio tan distante y suavizándose poco a poco sirva para desarrollar el argumento de la cinta. Esta complejidad es la que hace que los personajes de Pixar en general, y Wall·E o EVA en particular, contengan esa humanidad que utilizan sus directores para conectar con el público.

2.1.3. Los humanos, seres deshumanizados

*Este pequeño robot le enseña a la humanidad cómo ser humanos de nuevo*¹⁰¹. Esta sentencia de la coproductora de la cinta, Lindsey Collins, sirve para mostrar de nuevo esa contraposición que existe entre caracteres en la cinta, en este caso entre Wall·E y los humanos de la Axiom.

Los primeros diseños que se realizaron de los seres humanos exiliados tenían ya partían de una idea clara: no querían mostrarlos como personas normales (Figura 22), no pretendían buscar una anatomía real de cualquier ser humano actual, sino que la idea era mostrarlos como seres mitad humanos mitad extraterrestres que habían involucionado de tal manera que habían perdido todas las características que les hacían precisamente humanos. Eso en cuanto al diseño exterior, puesto

¹⁰¹ NOTAS DE PRODUCCIÓN DE WALL·E, 2008, pág. 20.

que el interior merece un análisis más exhaustivo que haremos después.



Fig. 22: Primeros bocetos de los humanos como extraterrestres

Sin embargo durante las primeras fases de la producción, ni siquiera estaban trabajando con seres humanos como tal, sino que la nave a la que llegaba Wall-E estaba habitada por extraterrestres y éstos habían sido los que habían mandado a EVA a la Tierra para explorar. Los primeros bocetos que se idearon para ellos los mostraban como masas uniformes de color verde, sin huesos y traslúcidos, con burbujas¹⁰². Además las

¹⁰² Casualidades o no, estos primeros bocetos se asemejan mucho a los extraterrestres que se pueden ver en el corto del estudio *Lifted* (*Abducido*, 2006) de Gary Rydstrom, donde estas masas verdes apenas cuentan con los elementos necesarios en su cuerpo para expresarse y para entrar en contacto con la consola que tienen ante ellos.

primeras ideas sobre las que trabajaron se pensó en la sociedad de la Axiom como una monarquía, con rey, reina, príncipe y toda su corte, con distintas jerarquías de personajes y una gran variedad de formas y vestimentas para cada uno de ellos con el fin de diferenciarlos, algo que por otra parte también condicionó el propio diseño de la nave. De hecho estos primeros diseños de personajes se utilizaron durante bastante tiempo en la producción, llegando a hacer numerosas pruebas de cómo se debería animar un cuerpo gelatinoso para hacerlo realista. Sin embargo esta sociedad extraterrestre se había mostrado como demasiado dictatorial: los personajes eran malos con los robots, los maltrataban y esclavizaban, por lo que descubrieron que no eran bien recibidos por el público y que por lo tanto debían cambiar la concepción que tenían de estos personajes si no querían tener un rechazo inmediato por parte de los espectadores.

Así que decidieron que lo más fácil y efectivo sería dotarles de la capacidad de hablar, convertirlos en seres humanos, lo que también aportaría nuevas líneas narrativas a la historia sobre la evolución y redención del ser humano al abandonar la Tierra. Se trabajó con expertos de la NASA (HAUSER, 2008, p. 122) para comprobar cuáles eran las consecuencias para el cuerpo humano de la vida en el espacio, y cómo se verían unos seres humanos

después de estar 700 años fuera de nuestro planeta. El resultado fue que apenas mostraban nada humano puesto que sólo contaban con ojos, boca, y un par de apéndices a los lados en forma de brazos, todo ello muy esquemático, debido a la falta de gravedad real y a la falta de ejercicio, lo que afecta directamente al corazón y al sistema nervioso. Esta involución a través de los años se muestra muy claramente en una escena de la película, donde el plano nos muestra mediante un travelling los distintos capitanes que ha tenido la nave a lo largo de su historia y cómo han ido involucionando. Sin embargo paulatinamente se ve variando hacia la idea de que estos personajes no debían tener el control de sus vidas, de que se habían acomodado –simbólica y físicamente- a la vida en el espacio después de 700 años y que apenas contemplaban la posibilidad de regresar a la Tierra ya que se habían olvidado no sólo de ella, sino de lo que es vivir fuera de su espacio vital. Se habían convertido en seres aislados en sí mismos que veían el mundo a través de una pantalla, sin interrelación entre ellos, donde las máquinas les resolvían todos los problemas y ellos sólo tenían que dejarse llevar¹⁰³. Así se introdujo el hecho de que estos personajes dejaran de caminar y que se movieran a través de unos asientos reclinables sobre los

¹⁰³ Este futuro distópico tiene relación en este sentido con la novela de Aldous Huxley *Brave New World* (*Un Mundo Feliz*, 1932), donde el pensamiento de la gente está controlado por un ente mayor pero son felices con ello, tal y como apuntaba David Denby en su artículo en *The New Yorker*:
<http://www.newyorker.com/magazine/2008/07/21/past-shock>

que estaban las veinticuatro horas del día.

Poco a poco se fueron suavizando estos primeros diseños y se fue "humanizando" a los personajes, ya que se añadieron otros elementos como el pelo, las cejas o la nariz que no les hacían parecer tan extraterrestres. Aparte de esto, también se añadieron unas pequeñas extremidades en forma de piernas con pies y dedos y se cambió el color de la piel hacia una más natural. Es decir, que la idea inicial de mostrar a los seres humanos con una vertiente más extraterrestre se descartó y, aunque se siguieron manteniendo elementos como la obesidad y el sedentarismo, en el resultado final sí que podemos adivinar que se trata de seres humanos involucionados por todos esos años, no de seres que podrían pertenecer a otro planeta. Sin embargo la base de la idea inicial se había mantenido hasta el diseño final: mostrar personajes que fuesen interpretados como seres que habían sido humanos en algún momento pero que habían dejado de serlo, y que sea habían convertido en simples marionetas o robots que cumplían sus tareas de forma automática descartando completamente las relaciones no sólo con otros seres humanos sino también con cualquier elemento del escenario que les rodea.

Esta era la conclusión a la que querían llegar los diseñadores de la película con los personajes y que resume perfectamente

Lindsey Collins en su frase del principio del epígrafe: se han cambiado los papeles, y ahora los humanos han pasado a ser robots y éstos, han desarrollado sentimientos y relaciones humanas. *Yo siempre quise hacer una crítica sobre cómo nos hemos distraído y podemos estar en una habitación con más gente sin conectar con ella. No hemos necesitado crecer, así que seguimos siendo bebés. No literalmente, pero somos como bebés. Somos grandes, redonditos, monos e inocentes y vivimos sin enterarnos de nada, en nuestro pequeño mundo*¹⁰⁴.

¹⁰⁴ Andrew Stanton en los extras de *Wall-E*.

2.2. CREACIÓN DEL PERSONAJE

En una de las escenas finales de *Modern Times* (*Tiempos Modernos*, 1936) de Charles Chaplin, el personaje protagonista se encuentra trabajando en un restaurante con espectáculo y debe interpretar un número musical ante los clientes y, ante su incapacidad de memorizar la letra, se la apunta en uno de los puños. Con tan mala suerte que en uno de tantos movimientos de baile, los puños salen disparados y se ve incapaz de continuar el número. Sin embargo el personaje de Paulette Goddard le da una idea: "*¡Canta! No te preocupes por la letra*". Aunque inseguro al principio, Chaplin interpreta la canción con palabras irreales, inventadas sobre la marcha, pero que son suficientes para que tanto el público que se encuentra en la pantalla como el que está fuera de ella sean perfectamente conscientes de cuál es la historia que cuenta, los personajes que hay en ella y cómo se desarrolla, desde el principio hasta el final.

La defensa que realiza Chaplin en esta escena de la expresividad corporal, de la pantomima y del lenguaje del cuerpo humano por encima del de la palabra, de la simple utilización del lenguaje para expresar ideas y sentimientos es un claro ejemplo

de lo que el artista trabajó durante toda su carrera¹⁰⁵. Él creía, y además siempre había sido uno de los pilares de sus interpretaciones, que el cuerpo humano era una herramienta más que suficiente para conseguir la expresividad necesaria y para conectar con el espectador de manera efectiva, sin necesidad de nuevos artificios tecnológicos como los diálogos sincronizados. Y *Modern Times* es una exaltación de todas estas ideas, de cómo el uso del sonido en el cine había acabado con la carrera de algunos de sus compañeros, entre ellos la de Buster Keaton¹⁰⁶, y por qué era completamente innecesario ya que no aportaba nuevas herramientas expresivas. Por ello Chaplin siguió realizando películas mudas cuando el resto de grandes productoras de Hollywood ya se habían adaptado a esa nueva corriente tecnológica, y no fue hasta *The Great Dictator* (*El Gran Dictador*, 1940) de Charles Chaplin cuando, trece años después del estreno de la primera película comercial con sonido sincronizado, que pudimos oír la voz del autor mientras interpretaba a sus personajes en pantalla.

Esta nueva corriente cinematográfica inaugurada en 1927 por *The Jazz Singer* (*El Cantor de Jazz*, 1927) de Alan Crosland

¹⁰⁵ Chaplin fue uno de los máximos detractores de la utilización de sonido sincronizado en el cine ya que no lo veía como algo esencial o que pudiera aportar expresividad extra a las interpretaciones. De hecho fue de los últimos artistas que lo adoptó y que acabó cayendo en la moda de utilizar sonido en sus producciones, aunque ya de manera tardía.

¹⁰⁶ <http://www.elmundo.es/elmundo/2011/02/05/cultura/1296901036.html>

modificó la manera de crear las películas a finales de los años 20 y sobre todo durante los años 30, ya que el público demandaba escuchar las voces de las grandes estrellas de Hollywood¹⁰⁷. Este cambio también tuvo consecuencias en la manera de plantear las historias, desarrollar los argumentos y sobre todo de priorizar el lenguaje y los diálogos por encima de la utilización del cuerpo de los personajes en su expresividad¹⁰⁸. Dentro del género cómico, esto provocó que muchos artistas no se consiguieran adaptar correctamente a la nueva moda como el ya mencionado Keaton y se vieran relegados al olvido y que otros que utilizaban la palabra como base de sus números cómicos triunfaran, como ocurrió con los hermanos Marx.

Estos avances tecnológicos marcaron la concepción y realización de las posteriores obras cinematográficas de Hollywood, de todos los géneros, no sólo del cómico, y la industria lo utilizó durante los primeros años como novedad para atraer más público a las salas. Aparte de esto, también tuvo sus consecuencias artísticas pero no demostró que supusiera una herramienta expresiva extra, sino más bien complementaria, comparándola con los cómicos de la etapa muda. Sin embargo la

¹⁰⁷ Durante esta década fue utilizado el reclamo de “¡Garbo habla!” en los carteles promocionales de *Anna Christie* (1931) de Jacques Feyder.

¹⁰⁸ Además de las consecuencias en las propias películas, los primeros años de esta tecnología que aún no estaba optimizada también provocó que los rodajes fueran mucho más estáticos y que los actores y la cámara no pudieran realizar movimientos bruscos para no perder calidad en la grabación de sonido. BORDWELL & THOMPSON, *El Arte Cinematográfico*. Paidós, Barcelona, 1993, p. 472.

demanda de este tipo de obras provocó que hasta los artistas más reticentes dieran su brazo a torcer y realizaran obras sonoras. No fue hasta unos años después, concretamente durante los años 50 y en Francia, cuando Jacques Tati volvió a retomar este sentido de la pantomima como pilar central de la expresividad de sus personajes con *Mon Oncle* (*Mi Tío*, 1958) de Jacques Tati como principal exponente de esta vuelta a la comicidad muda, que incluso llegó a crear su propio personaje: Monsieur Hulot. El cómico francés tomó muchas referencias de sus homólogos estadounidenses en la creación de los personajes y en sus tramas: se trataba de protagonistas comunes, cotidianos, que debían desenvolverse en una sociedad en la que no encajaban y relacionarse con otros personajes con los que no terminaban de conectar. En sus obras es una constante la lucha entre el ser humano y las nuevas tecnologías, cómo aquél acaba siendo subyugado por estas, y una crítica hacia la modernización deshumanizada, un tema que ya sirvió de eje central en *Modern Times* de Chaplin. Tras Tati, también surgieron otros cómicos en Francia que hicieron de la pantomima la base de su comicidad, como Pierre Etaix, Louis de Funes y Bourvil, aunque se trata de casos muy aislados dentro del circuito comercial internacional. Otro caso más reciente fue el del cómico británico Rowan Atkinson y su personaje Mr. Bean, creado en 1990 para una serie de televisión y cuyo éxito lo llevó a protagonizar películas e

incluso una serie animada. De nuevo con el uso de la pantomima y sin apenas uso del vocabulario¹⁰⁹, su actitud infantil a la par que cínica, junto con un característico humor inglés, han sido una de las principales causas de su éxito entre el gran público, tanto dentro de su país como fuera de él.

Dentro de la animación, la utilización de la palabra no siempre ha sido la base de la expresividad de sus personajes. Si nos centramos en la filmografía de Hollywood, los primeros años estuvieron marcados por los trabajos realizados por Walt Disney, donde hay que destacar la serie de cortometrajes reunidos bajo el nombre de *Silly Symphonies*. Se trataba de obras de corta duración, realizadas entre 1929 y 1939¹¹⁰, sin ninguna conexión real entre ellas: no compartían personajes ni temática concreta. Algunas de ellas estaban basadas en historias de cuentos clásicos, como los tres cerditos, el patito feo o la tortuga y la liebre, pero su finalidad era meramente experimental: se trataba de los primeros años de la compañía Disney, que aún estaba trabajando y mejorando la calidad de la animación hasta conseguir realizar su primer largometraje en 1937. En estos cortos también podemos encontrar muchas de las herramientas que luego convirtieron a la compañía en una referencia de la animación a

¹⁰⁹ Su lenguaje se reducía a su nombre y algunos sonidos guturales para completar su expresividad. En las películas sí que se le puede ver explotando más los diálogos.

¹¹⁰ El primero de ellos fue *The Skeleton Dance* (*El Baile de los Esqueletos*, 1929) de Walt Disney y el último fue *Ugly Duckling* (1939) de Jack Cutting.

nivel mundial: la utilización permanente de la música, no ya sólo como fondo musical sino también como guía para marcar el ritmo de la historia, uso de escenarios generales con una puesta en escena muy teatral pero sobre todo la exageración en los movimientos de los personajes y en su expresividad¹¹¹, consecuencia de la ausencia de diálogos y de la utilización de los cuerpos de los personajes como núcleo comunicativo. En estos primeros trabajos de animación narrativa y comercial se marcaron las pautas que siguieron el resto de animadores de otros estudios de Hollywood aunque ya existieran otros animadores que trabajaron antes e incluso coetáneamente a Disney, como Max Fleischer, Otto Messmer, Tex Avery, Pat Sullivan o Ub Iwerks¹¹².

Pero pese a la enorme diversidad de artistas y de personajes animados que existían en el Hollywood de los años 30, Walt Disney Productions, creada en 1923, fue la que consiguió dar un paso más allá de sus competidores al conseguir reunir tanto la financiación económica como las herramientas tecnológicas necesarias (DURAN CASTELLS, 2008, p. 26) para desarrollar en 1937 el primer largometraje animado a color de la Historia. Esto

¹¹¹ Las normas de creación realista de este tipo de personajes quedaron recogidas en los famosos *Doce principios de la animación tradicional*, dentro del libro *The Illusion of Life: Disney Animation* de los animadores Ollie Johnston y Frank Thomas publicado en 1981.

¹¹² La carrera de Iwerks estuvo durante muchas fases ligada a la de Walt Disney, ya que ambos trabajaron juntos en las animaciones de las primeras *Silly Symphonies* e incluso llegaron a crear unos estudios de colaboración en 1920, los Iwerks-Disney Studio.

supuso que obtuvieran una posición preferente no sólo a nivel comercial, sino también a nivel artístico ya que muchos animadores se sintieron atraídos por la capacidad de la productora, que a su vez pretendía recabar a los mejores dibujantes del mercado. Por ello su trabajo fue tomado como referencia e influyó en muchos artistas de años posteriores, que se llegaron a criar con las películas creadas por Disney y sus *Nine Old Men* y que irremediablemente tomaron este estilo como el núcleo a partir del cual desarrollar su propio estilo. En los primeros largometrajes de Disney podemos observar que el gusto por la expresividad corporal sigue muy presente, especialmente gracias a la ayuda de los doce principios de la animación tradicional de Thomas y Johnston, aunque ya se imponía de manera significativa el uso de diálogos como elemento principal para desarrollar la trama. La música seguía siendo una herramienta indispensable e omnipresente en los primeros largometrajes de Disney, al igual que ocurría en las *Silly Symphonies*: no se utilizaban sólo como mero acompañamiento de la acción sino como propio motor de la misma, cuyo ritmo era marcado por la banda sonora.

Durante los años posteriores, numerosos artistas crearon personajes paradigmáticos del cine de animación norteamericano, y las obras más comerciales fueron evolucionando a lo largo de

los años, sobre todo gracias a las nuevas técnicas de filmación y de realización. Sin embargo un elemento común en la gran mayoría de ellos fue el rechazo de la pantomima a favor de los diálogos. Cuando el cine sonoro se impuso en Hollywood, la animación lo adoptó a todos los niveles y la gran mayoría de producciones comerciales que se hicieron durante los años posteriores utilizaban los diálogos como motor narrativo. Sin embargo, siempre hay excepciones, y podemos encontrar una que ha sobrevivido durante muchos años: los cortos de Tom Y Jerry creados por Bill Hanna y Joe Barbera en 1940¹¹³. Desde sus primeros ejemplos, apenas podemos encontrar una evolución ni en sus personajes, ni en sus tramas ni casi en sus diseños, ya que se basa en la interminable lucha de clases entre el escurridizo ratón y el incansable gato. A lo largo de los años se añadieron nuevos personajes para dar mayor riqueza a las historias pero la base y gran parte de sus cortos se centraban en la relación de ellos dos. Lo que también mantuvieron como constante a lo largo de los años es que ambos personajes no hablaban: basaban su expresividad en sus cuerpos, y especialmente en sus rostros, personificándolos para conseguir mayor empatía pero sin olvidar nunca que se trataban de un gato y un ratón, cada uno con su fisionomía y características concretas.

¹¹³ El primer corto en el que aparecen ambos personajes fue *Puss Gets The Boot* (1940) dirigido por Hanna y escrito por Barbera.

Pero en general, en la mayoría de obras animadas producidas en Hollywood de carácter comercial, el sonido y los diálogos eran unas constantes de las que pocas productoras querían desprenderse en sus películas, y de hecho las utilizaban como base expresiva. Sin embargo, con la llegada de *Pixar* y especialmente de sus primeros cortos, demostraron que esto no tiene por qué ser así, que una historia también puede estar bien narrada y puede llegar a un amplio tipo de público de manera efectiva sin utilizar diálogos, como ya demostraron los artistas del cine mudo. Además, la apertura del rango de edad del espectador al que iba a dirigido demostró que tampoco era un problema para conseguirlo, ya que hasta entonces la mayoría de largometrajes tenía al público infantil como principal foco de atracción.

Por ello, podemos descubrir en los primeros cortos de *Pixar*, como *Luxo Jr.*, que en apenas dos minutos de metraje y sin diálogos, se puede crear una historia sin seres humanos que pueda ser disfrutada tanto por un público adulto como por uno infantil, y que por ello no pierda ni un ápice de profundidad. Aunque John Lasseter, su director, en un principio no estaba convencido de que en un metraje tan corto se pudiera condensar una historia completa (PRICE, 2009, p. 90), sí que era consciente de que el cuerpo del personaje, aunque no fuese un ser humano, era suficiente para expresar las emociones necesarias que lo

definían, por lo que el diálogo era algo complementario y de lo que podía prescindir sin que el conjunto se resintiera. Así llegaron otros cortos posteriores como *Tin Toy* (1988), *Knick Knack* (1989) o *For The Birds* (2000), que demostraron que los artistas de la productora sabían cómo trabajar el cuerpo humano y la pantomima de sus personajes.

Por eso, cuando en 2008 se estrenó *Wall·E*, en Pixar ya existía una larga tradición de obras mudas en su filmografía. La habían trabajado a conciencia desde que se fundó como compañía en 1986 y sobre todo los animadores de la productora. En el caso concreto de Andrew Stanton como director de la película, ya demostró en sus años en CalArts una propensión hacia la limitación del uso de elementos narrativos que no fuesen indispensables. En uno de los cortos que realizó durante su etapa de estudios, *Somewhere in the Arctic* (1986), Stanton demostró que no le hacían falta los diálogos para contar una historia, aunque también hay que reconocer que este cortometraje en concreto sería una ejemplo más de obra experimental de un animador en sus primeros años de trabajo que de una obra con fines comerciales con vistas a atrapar a un público general. Sin embargo ya manifestó esa predilección por la pantomima, especialmente reflejada en los tres esquimales que recorren la pantalla, y en un gusto por el minimalismo de la puesta en

escena, de limpieza expresiva tanto en lo visual como en lo textual.

Esto es lo que podemos ver en los primeros minutos de *Wall·E*: reducción de todo tipo de elementos a su mínima expresión, desde los escenarios hasta el propio personaje protagonista, utilizando los recursos mínimos para transmitir la idea que persigue el director que en esos primeros momentos es la descripción del protagonista, su definición como rol en la obra, y de su entorno. Esta limitación de líneas y de elementos en pantalla provocan que cada plano se centre más en los personajes o en los objetos que Stanton quiere resaltar, atrayendo la atención del espectador y destacando qué es lo sustancial de estos primeros momentos por encima del resto.

Esta importancia que le da el director al protagonista se ve acrecentada por el interés que despierta el personaje en estos primeros minutos. Pese a ser un robot, completamente formado por piezas metálicas y con una función muy concreta, que es además lo primero que nos dicen de él, muestra una serie de movimientos y expresiones más propias del ser humano. El trabajo que existe detrás para conseguir el que espectador tome al personaje como si fuese un ser humano está especialmente concentrado en esta primera parte, sobre todo teniendo en

cuenta que la expresividad del mismo se restringe a su cuerpo y a unos pocos sonidos que emite.

Sin embargo se produce una contradicción en la creación del protagonista que se mantendrá durante toda la película pero que en estos primeros minutos ya delimita su personalidad. Por una parte se puede ver que se trata de un robot trabajador, que cumple una rutina diaria y que pone especial énfasis en hacerlo bien, en esforzarse porque su trabajo esté lo mejor hecho posible. Podríamos decir que esta es una actitud adulta. Sin embargo por otra parte, en estos primeros minutos y especialmente en la segunda parte de presentación del protagonista, cuando le seguimos desde que se “despierta”, se muestra su lado más juguetón, más curioso, coleccionando objetos que le parecen interesantes entre toda la basura con la que trata diariamente o simplemente jugando con ellos hasta que se canse. Aquí podríamos hablar de una actitud más infantil. Es decir, que en las dos grandes escenas en las que se divide la propia presentación y toma de contacto con el protagonista, se le describe con dos maneras de ser complementarias pero a la vez radicalmente opuestas, una actitud que se desarrollará durante el resto de la película cuando surjan nuevas situaciones en las que desenvolverse. Es decir, que para conseguir mayor complejidad en la creación del personaje, se le otorgan dos valores y dos

maneras de guiar sus acciones completamente diferentes, que le llevarán a tomar unas opciones u otras dependiendo de su predisposición hacia ellas. Aunque ya hemos podido comprobar que Wall·E no sufre ningún arco de transformación significativo que le lleve a cambiar su personalidad de los primeros minutos a los últimos, no se contempla aquí un personaje que sigue una línea recta y cuyas elecciones son previsibles, sino que juegan con este apartado para conseguir que las decisiones del protagonista sean más inesperadas, aunque siempre dentro de una naturalidad y un razonamiento marcados por la forma de ser más innata de Wall·E.

Pero aparte del trabajo realizado en la personalidad del protagonista, también tenemos que analizar cómo se consigue que esa idiosincrasia sea mostrada. La base de la creación del personaje, como ya hemos observado en la parte correspondiente al diseño, estaba marcada por su funcionalidad y condicionada por mostrar con la mayor naturalidad posible al robot. Es decir, que todos los elementos de su cuerpo tuvieran una razón de ser a raíz del trabajo que debía realizar. Tomando esto como punto de partida, los animadores tuvieron que trabajar en cómo este robot podría ser capaz de emocionarse, de vivir todo tipo de sentimientos, y sobre todo de conseguir mostrarlos en pantalla, y todo ello sólo utilizando su cuerpo.

Esta expresividad ya se generó y se perfeccionó durante la época del cine mudo en Hollywood, y cómicos como Buster Keaton o Charles Chaplin hicieron de ella una herramienta esencial de sus obras y del trabajo de sus personajes. Por ello Andrew Stanton les tomó como referencia para su personaje protagonista: *cada película de Chaplin, cada película de Keaton. Todos los días durante la comida veíamos una* (HAUSER, 2008, p. 9). Con estas declaraciones podemos afirmar claramente que Stanton tuvo dos referencias claras a la hora no sólo de crear al protagonista, que sin duda fue la referencia principal para utilizar esas influencias, sino también para conseguir generar toda la historia que le rodea y cómo conseguir desarrollar una estructura narrativa que durante el primer tercio se acerca más al cine mudo que al sonoro. Sin embargo ahora nos centraremos en la primera parte, en la creación del personaje, y en cuáles son las principales referencias y elementos que utiliza Stanton de estos dos artistas del cómic mudo que aplica a Wall·E.

2.2.1. Las manos

Uno de los elementos más utilizados en *Wall·E* como comunicación no verbal (RULICKI, 2011, p. 13) son las manos del

protagonista. Ya hemos hablado que Andrew Stanton usó esta parte de su anatomía como fuente central de expresividad, y como foco con el que mostrar emociones muy concretas de Wall·E, en este caso su búsqueda de otro robot con el que compartir su existencia. Y es algo que toma como referencia de la escena de *Hello, Dolly!* mientras la ve reproducida, en la escena final entre Cornelius Hackl e Irene Molloy, donde también se usa esta simbología en la unión de sus manos para representar la unión final de los dos personajes. Sin embargo hay un elemento que no ocurría en la escena original y que sí se utiliza en Wall·E y es que podemos ver en la reproducción que está disfrutando el protagonista de que hay un primer plano de esas manos, cosa que no ocurre en la obra original ya que toda la escena se desarrolla con un plano americano que poco a poco se va alejando de ellos. Pese a esto, esta modificación tiene una razón de ser en la película: centrar la atención no sólo del protagonista sino también del espectador en las manos de entrelazadas de Cornelius e Irene y cómo esto es en lo que se fija concretamente Wall·E mientras ve la película. A raíz de este hecho, de este primer plano, es cuando se genera el sentimiento y la simbología en el protagonista de que encontrar a un robot con el que compartir su existencia se reduciría a entrelazar las manos con él, dándole una importancia capital durante el resto del metraje a esta parte de su anatomía.

En las películas de cine mudo, la gran mayoría de los cómicos utilizaban sus manos tanto como fuente de sus gags como complemento expresivo del resto de su cuerpo. Volviendo otra vez a la escena del baile de Chaplin en *Modern Times*, tenemos un buen ejemplo de ello. El artista utiliza aquí las manos de una manera al principio descriptiva y posteriormente narrativa, primero definiendo cuáles son las características morfológicas y personales de los dos personajes de su historia y después para ayudarse a narrarla. Así describe las características físicas de la chica, bonita pero muy inocente, y las del hombre, con un gran bigote, adinerado y una gran barriga, que persigue a la chica alardeando de su abundancia. Chaplin demuestra en esta escena que es capaz de utilizar todo su cuerpo para contar la historia, desde el sombrero hasta las piernas, y que con cada parte de su anatomía consigue representar tanto el personaje que interpreta como su peculiar actitud. Sin embargo en las manos es donde demuestra una especial maestría para conseguir esta comunicación, y es algo que demostró desde sus inicios, como también podemos ver en otras escenas de sus primeros cortos. Un ejemplo de ello lo podemos encontrar en *The Property Man* (1914), donde Chaplin interpreta a un trabajador de un teatro que se encuentra en continuos problemas con los actores y demás artistas. En ella, aunque de manera muy simple aún,

también podemos descubrir el uso de las manos que hace Chaplin aunque en este caso toda su expresividad se desarrollaba con el cuerpo, y las manos eran utilizadas como meros elementos complementarios. Sin embargo según fue avanzando en sus cortometrajes, y sobre todo cuando comenzó a realizar películas completas, fue cuando más explotó esa parte de su anatomía ya que su arte se perfeccionó hasta tal punto que conseguía utilizar cada elemento de su cuerpo a favor de la comunicación.

Buster Keaton también fue uno de los principales cómicos del cine mudo que demostró que el uso correcto de su cuerpo podía dar lugar a las situaciones cómicas más surrealistas. Al haberse criado en una familia de humoristas del *music hall* donde los gags se basaban en los recursos físicos, es decir, en los golpes y en las caídas de los personajes, que debían ser lo más violentas y visuales posibles. Esto es lo que aplicó Keaton a sus obras cinematográficas: un uso del cuerpo general como un ente único, donde el conjunto está por encima de cada uno de los elementos. Por eso el uso de las manos en Keaton no es tan evidente ni está tan explotado por el artista, sino que se reduce a meras aclaraciones explicativas como señalar objetos pero no son herramientas importantes en la expresividad del personaje, al menos no en términos generales.

Wall·E también utiliza sus manos en estos términos en algunas escenas de la película, como por ejemplo en una de las escenas iniciales, cuando va a comenzar un día de trabajo. Al salir de la casa, no ha visto a la cucaracha que le estaba esperando por delante y la pisa sin querer. Creyéndola muerta, finalmente se recupera y el protagonista le señala enérgicamente con la mano que debe ir por detrás de él (Figura 23) y no adelantarle en ningún momento, para que ese accidente no vuelva a ocurrir. Sin embargo en esta escena en concreto encontramos dos ejemplos de utilización de las manos de manera diferente. Por una parte está la reacción que ya hemos comentado, donde Wall·E le señala a la cucaracha que se coloque tras él, pero el momento inmediatamente anterior demuestra un uso de las manos mucho más explicativo, que es en el momento en el que el protagonista aplasta inconscientemente a su inseparable compañera. Cuando oye el ruido de la cucaracha bajo sus cadenas, se sorprende y toma conciencia de lo que ha podido ocurrir, y se lleva las manos a la "boca" (Figura 24) atemorizado esperando que no haya sido nada grave. Cabe decir que en este caso en concreto, la expresividad del personaje también viene ayudada por el pequeño grito que emite, es decir, que el sonido también ayuda a conseguir mayor expresividad. Pero por otra parte el movimiento de las manos y de los ojos es suficientemente explicativo como para transmitir la sorpresa de Wall·E.



Fig. 23: Wall-E señala a HAL dónde debe ubicarse.

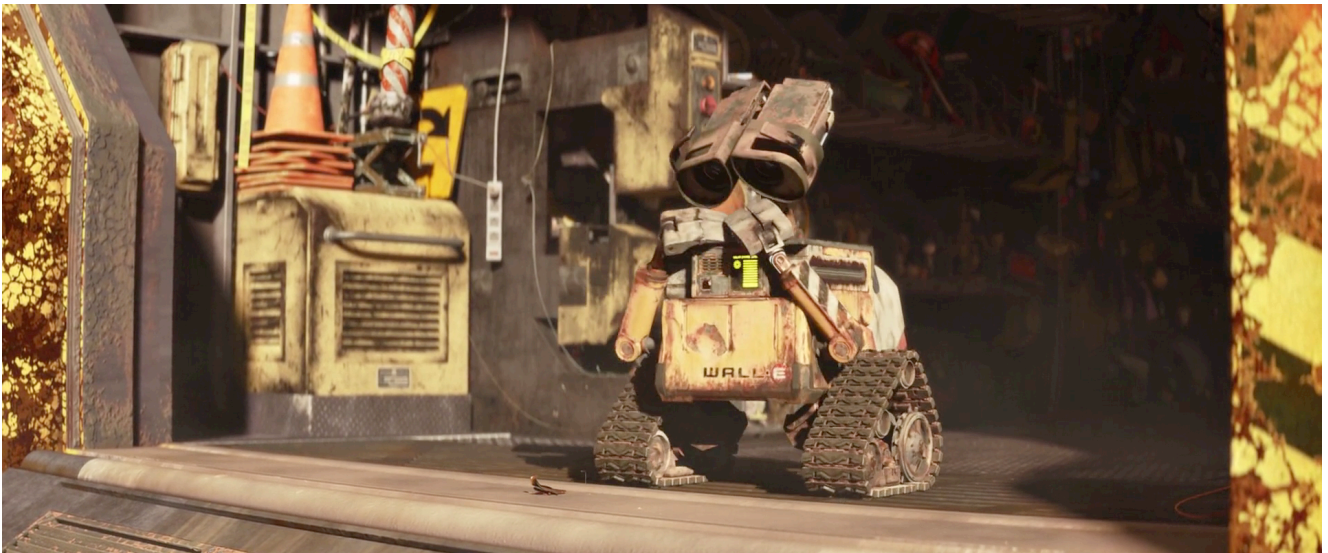


Fig. 24: La situación de sorpresa se acentúa llevándose las manos a la boca.

Mención aparte merece el uso de las manos entrelazadas y su utilización a lo largo de todo el metraje, y cómo este recurso

también fue utilizado por los cómicos del mudo. Cabe recordar que la referencia la toma Wall·E de la escena de *Hello, Dolly!* pero que se trata de un plano en el que no hay un diálogo o un recurso narrativo textual que aclare o que informe de que la unión de las manos simboliza la unión de los personajes. Incluso se encuentran cantando una canción que en ningún momento hace mención a este hecho. Sin embargo la imagen es suficientemente explícita como para indicárnoslo, algo que también queda claro para el protagonista, y lo utiliza durante toda la película cada vez que se encuentra a solas con EVA. Hay una escena en la película en la que EVA y Wall·E ya son unos fugitivos en la Axiom e intentan llegar a la zona de mando para entregar la planta al capitán. EVA sigue la misión para la que está programada mientras que Wall·E simplemente va tras ella por puro amor. Ella le indica que se esconda mientras vuela hasta el capitán rápida y silenciosamente y así poder entregarle la valiosa planta. Mientras esto sucede, una breve escena nos muestra a Wall·E escondido y ensayando cómo declararse a EVA. En este caso el sonido adquiere mayor importancia ya que podemos escuchar cómo el protagonista ensaya la entonación adecuada con lo que nombrar a su compañera, para así comprobar cuál es la idónea. Sin embargo su expresividad no se reduce sólo a eso ya que el cuerpo es especialmente utilizado para dotar de mayor significado a esta declaración, y las manos en concreto siempre se muestran

entrelazadas, indicando cuál es la finalidad de todo ello. Es un claro ejemplo del uso de todos los recursos expresivos del cuerpo de un personaje para transmitir una idea muy concreta.

Los artistas cómicos mudos como Chaplin o Keaton también utilizaron en muchas de sus obras las manos entrelazadas para expresar la unión de sus personajes con sus respectivas parejas. Era un recurso muy explotado ya que es simple y efectivo, fácilmente entendible y no requiere ninguna preparación previa ni variar demasiado el conjunto para llegar a esa situación. Un ejemplo de ello sería el final de *One Week* (1920) de Buster Keaton, donde el grueso de la historia trata la odisea de una pareja recién casada en construir su casa y cómo todo eso, inevitablemente y a favor de la comicidad, no sale como ellos tienen planeado. Sin embargo, después de todo tipo de peripecias por las que pasan, que incluso les lleva a acabar con la casa destrozada por un tren, la pareja protagonista acaba entrelazando sus manos y alejándose en el plano, simbolizando ese camino que aún tienen que recorrer en su vida y que lo van a hacer juntos. Además esta idea de unión representada por sus manos se acentúa aún más utilizando el cierre de iris¹¹⁴ final que concluye en las dos manos entrelazadas de la pareja. Este tipo de planos finales, en los que los dos protagonistas acaban entrelazados de

¹¹⁴ BORDWELL, 1993, pág. 494.

alguna manera dejando atrás todas las dificultades que han vivido durante el metraje pero que siguen juntos pese a ello, es muy común en las obras de los cómicos mudos, como podemos ver en *Go West* (1925) de Buster Keaton¹¹⁵, *The Scarecrow* (1920) de Eddie Cline y Buster Keaton, *The Pawnshop* (1916) de Charles Chaplin o *The High Sign* (1921) de Eddie Cline y Buster Keaton.

2.2.2. Los ojos

Sus ojos infinitos y tristes como los de una bestia recién nacida, sueñan lirios, ángeles y cinturones de seda. Sus ojos que son de culo de vaso. Sus ojos de niño tonto. Que son feísimos. Que son bellísimos. Sus ojos de avestruz. Sus ojos humanos en el equilibrio seguro de la melancolía (BORDWELL & THOMPSON, 1993, p. 494). Así es como retrató los ojos de Buster Keaton Federico García Lorca en la descripción que hacía de él en su obra teatral *El Paseo de Buster Keaton*, demostrando la importancia que tenía esa parte de la anatomía en el personaje que interpretaba el cómico y cómo la utilizaba de todas las maneras posibles para representar un gran abanico de expresiones. En este aspecto, el personaje creado por Keaton explotaba especialmente la comunicación con su rostro, y sobre todo con

¹¹⁵ En este caso, además de la pareja protagonista, también van con ellos el padre de la chica y una vaca, aparte de que no se alejan en el plano andando sino en coche.

sus ojos, para transmitir las repercusiones que tenían las acciones que ocurrían en sus obras en el protagonista, y cómo eso se mostraba al espectador. Sin embargo esa expresividad apenas variaba, siempre mostraba el mismo rostro inexpresivamente expresivo (MINGUET, 2008, p. 14) que tanto le caracterizó, por eso tanto en sus cortos como en sus largometrajes, podemos encontrar pocos ejemplos de primeros planos, ya que iban a resultar innecesarios y el público era consciente de ello. En el caso de Chaplin ocurría lo contrario: el montaje alternaba entre planos generales que mostraban todo el cuerpo y entre otros sólo del rostro cuando necesitaba mostrar específicamente la expresividad facial para transmitir las consecuencias de un hecho concreto en el protagonista¹¹⁶.

En el caso de *Wall-E*, sus ojos son una fuente muy prolífica de expresividad, y se utilizan durante todo el metraje con este fin. Sin embargo lo interesante de este uso no es sólo cómo se pueden evocar sentimientos interiores del personaje a través de sus ojos, sino cómo son éstos utilizados para reflejar, literalmente, qué es lo que siente en su interior. Podemos encontrar varios ejemplos, que se reutilizan continuamente, durante la película.

¹¹⁶ Un ejemplo muy evidente es el plano final de *City Lights* (1931) de Charles Chaplin donde se muestra el primer plano del rostro del protagonista para expresar la felicidad que siente al haber encontrado a la chica y que le haya reconocido.

El primero de ellos se muestra en la primera parte de la cinta, cuando el protagonista regresa de recoger basura y se dedica a colocar los “trofeos” que ha descubierto. De fondo suena *Hello, Dolly!* y llega el momento en el que se reproduce la escena final entre Cornelius Hackl e Irene Molloy en la que se cogen de la mano. Podemos ver en el plano que Wall·E está especialmente centrado en la imagen de sus manos entrelazadas, dándole una mayor importancia a este hecho por encima de otras partes de los personajes o de la propia canción. Pero por si esto fuera poco se muestra un plano (Figura 25) en la que las manos entrelazadas de Cornelius e Irene se reflejan en los ojos del protagonista: están dentro de él, grabadas en lo más profundo de su memoria, como símbolo de unión y de la infatigable búsqueda de una compañera. Es decir, que no sólo se utilizan los ojos como elemento para expresar lo que siente en su interior Wall·E sino también para demostrar qué hay en el exterior que le pueda influir y condicionar en su comportamiento. Es una manera de describir y de definir la psicología del personaje, y se utilizan sus ojos como herramienta central.



Fig. 25: Las manos entrelazadas se reflejan en los ojos de Wall-E.

Esta utilización de la mirada del protagonista también podemos encontrarla en muchos ejemplos que aparecen a lo largo del metraje. Apenas unos minutos después de la escena descrita, Wall-E se encuentra fuera de su casa limpiando la caja que le acompaña siempre en su trabajo y, durante un breve momento, el contaminado cielo de la Tierra se abre para mostrar las estrellas que brillan en el espacio. El protagonista las mira ensimismado y de nuevo se vuelve a utilizar el recurso del reflejo de una imagen externa en sus ojos, en este caso de las estrellas, simbolizando que ahí fuera es donde encontrará esa compañera que tanto desea.

Este recurso queda completamente definido con la aparición

de EVA. Tras llevarla a su casa y mostrarla todo el repertorio de objetos que ha ido coleccionando a lo largo de los años, Wall·E la muestra un mechero, aunque podemos adivinar que nunca ha sido capaz de encenderlo. Sin embargo EVA, con su diseño y complejidad, rápidamente lo consigue, para asombro del protagonista. En ese momento se vuelve a utilizar ese recurso: la llama del mechero se refleja en los ojos de Wall·E, sorprendido por el mismo hecho de que se haya encendido, pero rápidamente posa su mirada en el rostro de EVA, que contempla la llama ajena a los sentimientos de su compañero. En este caso la utilización del mechero y de la llama que se enciende es una referencia más literal al amor que siente el protagonista por EVA que la simbología de otros ejemplos: esta vez la referencia es directa, y la relación entre ellas también, marcada por la mirada de Wall·E y el paso de la una a la otra.

Buster Keaton fue un buen ejemplo de cómo un rostro impasible, que apenas sufre variaciones sin importar cuál sea la situación en la que se encuentre el protagonista, sea capaz a la vez de expresar tantas emociones. Aunque el rostro de Wall·E sólo se componga de los ojos, toma como referencia el del personaje de Keaton, que llegó a tener prohibido sonreír por contrato (SADOUL, 1983, p. 194), para optimizar todo lo posible la capacidad de comunicar los sentimientos interiores

minimizando la utilización de recursos disponibles. Este fue un elemento que diferenció a Keaton del resto de cómicos del mudo, ya que los demás sí que utilizaban su cara como complemento de la expresividad de su cuerpo. Sin embargo Keaton tuvo que renunciar a ello y centrarse en el trabajo de su cuerpo como medio comunicativo, puesto que su rostro ya se había convertido en un icono de impasividad y el público no aceptaba verle cambiar su inalterable semblante: *mi cara ha sido para mí una valiosa marca de fábrica durante los 60 años que he estado en el mundo del espectáculo* (KEATON, 1988, p. 9). Pese a esto, el rostro y en concreto los ojos era una herramienta muy utilizada por los cómicos del cine mudo, y también por el propio Keaton aunque no la modificara. El trabajo de planos, centrándose en la cara cuando el artista lo creía oportuno, o el maquillaje y la iluminación, fueron herramientas cinematográficas puestas al servicio de conseguir la máxima expresividad con las caras de los cómicos, y algunos lo supieron explotar al máximo.

Ya hemos visto el caso de Keaton, mientras que en el de Chaplin, el artista sí que lo utilizaba frecuentemente, aunque primaba el uso del cuerpo en su conjunto, sin destacar por encima de los demás un elemento en concreto. En lo que sí coincidían ambos, y la gran mayoría de cómicos del mudo, era en utilizar la mirada como elemento de empatía con el espectador.

Era muy común que tras cierto gag o situación comprometida que pudiera sorprender al personaje, éste mirara directamente a la cámara para entrar en contacto visual con la mirada del espectador. Con ello conseguía romper la llamada cuarta pared¹¹⁷, la propia pantalla cinematográfica, para conseguir aunar los mundos ficticio y real y hacer partícipe al espectador de la situación que están viviendo. Esta complejidad entre ambos sólo se producía con la mirada del personaje y en momentos concretos, pero era un recurso muy utilizado en las obras cómicas del mudo ya que, en prácticamente todas sus obras, todos los artistas lo utilizaron.

En el caso de *Wall·E* no se dan ejemplos de este tipo, y en general no es común que en las películas de *Pixar* se utilice este recurso y se ponga en contacto directo a los personajes de sus películas con el espectador. En cambio lo que sí se utilizó fue un trabajo de diseño de los propios ojos del protagonista para dotarles del mayor realismo y a la vez de la mejor carga psicológica posibles, es decir, de conseguir mediante la animación digital y con un objeto inanimado como eran unos binoculares¹¹⁸, hacernos creer que se trataba de dos ojos reales, con vida. A través del uso de diferentes lentes a distintos niveles, se jugaba

¹¹⁷ Como por ejemplo Chaplin en *The Circus* (1928) de Charles Chaplin. BROWN, *Breaking The Fourth Wall: Direct Address in the Cinema*. Edinburgh University Press, Edimburgo, 2012, p. 51.

¹¹⁸ Poner la referencia de en qué se basaron para diseñar los ojos.

con el enfoque de sus ojos a los que se le añadieron cejas e incluso una suerte de párpados. Pero los propios ojos son los que muestran por sí mismos que Wall·E es un personaje vivo, que se ve influenciado por lo que ocurre a su alrededor.

Esto queda perfectamente claro cuando comparamos el diseño que tienen sus ojos al inicio de la película y en la parte final, concretamente cuando ya ha llegado junto a EVA a la Tierra pero se encuentra tan malherido que la mayoría de sus piezas deben ser reemplazadas. Entre estas piezas se encuentra la placa base, donde se encuentra su memoria y lo que podríamos decir que es su personalidad completa. Cuando EVA sustituye esta pieza y Wall·E se reinicia, es evidente que no se trata del mismo personaje que ha vivido todas las aventuras a lo largo de la película (Figuras 26 y 27).



Fig. 26: Wall-E consigue transmitir con la mirada.



Fig. 27: Tras el anticlímax, sus ojos parecen haber perdido su viveza.

En las primeras imágenes los ojos se movían sin cesar, miraban todo con curiosidad y buscaban conocer más de todo lo

que le rodeaba, sin embargo al final, tras el reinicio, sus ojos están faltos de vida, y sólo con esa imagen de él dentro de su casa, se puede adivinar que no contiene la misma personalidad que le ha llevado a perseguir a EVA. Ella es consciente y la idea se recalca cuando pulsa la tecla de reproducción de la memoria de Wall·E y no hay ninguna canción guardada, ningún recuerdo de lo vivido. Por si esta idea no hubiera quedado clara, se subraya aún más cuando el protagonista vuelve a ser el del principio gracias a que EVA entrelaza las manos con él y le da un “beso de agradecimiento”. En apenas uno segundos y utilizando las diferentes lentes de que se compone, además de romper la sobria línea horizontal de los binoculares, se puede comprobar que Wall·E ha recuperado su personalidad y sus ojos son la primera manera de demostrarlo.

2.2.3. El cuerpo

En un ámbito en el que el sonido no era una herramienta expresiva como fue el cine mudo, al comediante no le quedaba más remedio que utilizar su cuerpo como factor comunicativo principal, y sobre todo teniendo en cuenta que estamos hablando de cine cómico mudo, donde la gran mayoría de los gags y momentos humorísticos tenían al cuerpo del protagonista bien

como generador o bien como receptor de esos momentos. La utilización del cuerpo en este género era indispensable y cada uno de los cómicos tenía una manera particular de usarlo que suponía su sello personal y base narrativa de sus obras: *Chaplin se salía de las situaciones difíciles 'pensado', Keaton las 'sufría', Lloyd las superaba con la 'velocidad'. Pero Langdon 'confiaba' en salir de ellas por la ayuda de Dios o por bondad* (BONET MOJICA, 2006, p. 54).

En el caso de *Wall-E*, encontramos muchas referencias en el uso de su cuerpo a los cómicos del mudo. Su concepción de robot, y de diseño funcional, no es óbice para que sus gestos y sus expresiones corporales no sean similares a los que usaban artistas como Chaplin o Keaton. En todos ellos, y por supuesto también en *Wall-E*, encontramos una actitud inocente, curiosa e intuitiva de realizar sus actos¹¹⁹. Esta honestidad queda marcada en muchas escenas de la película, especialmente en las que el protagonista debe enfrentarse a cosas nuevas que desconoce y que desconoce su función. A este respecto encontramos una sucesión de escenas en los primeros minutos de la película que sirven para definir esta peculiar personalidad del protagonista.

¹¹⁹ Un ejemplo muy evidente lo podemos encontrar en los primeros minutos de *The General* (*El Maquinista de la General*, 1926) de Clyde Bruckman y Buster Keaton, donde el personaje protagonista regresa a su ciudad natal y lo primero que hace es saludar a dos niños que allí le están esperando, como sus únicas amistades. Con esto pretende demostrar que la personalidad del protagonista le hace entenderse mejor con niños pequeños que con adultos.

Una vez resumida cuál es la situación inicial de Wall·E, dónde se ubica y qué realiza diariamente, toda el turno de definirle como personaje y se realiza mediante una larga escena desde que se “despierta” hasta que regresa a casa, un día cualquiera en su rutinaria vida. En estos momentos podemos observar breves escenas en las que Wall·E juega curioso con diferentes objetos que va encontrando entre la basura, y que escoge para guardarlos y para comprimirlos. Esta escena es la que resume los momentos cómicos no sólo de la película sino también del personaje y es la que mejor demuestra la utilización del cuerpo del protagonista y sus influencias con los cómicos del cine mudo.

Para recalcar aún más esta sensación de comicidad se incluye la figura de HAL, la cucaracha que acompaña a Wall·E, cuyo papel de mascota del protagonista también aporta ese punto extra de humor y a la vez de proximidad con el espectador. Sin embargo la intención de esta escena es definir esa personalidad del protagonista, y concretamente en mostrarle como un niño pequeño que tiene que cumplir las tareas de un adulto, algo que se consigue utilizando por un lado las situaciones en las que envuelven a Wall·E con la expresividad de su cuerpo. Así encontramos ejemplos como el descubrimiento del sujetador (Figura 28).



Fig. 28: El descubrimiento del sujetador es una excusa para definir al personaje.

Ante el desconocimiento que tiene Wall-E del objeto, lo único que se le ocurre es colocárselo como una suerte de antifaz, que él mismo se sorprende de su función. Sin embargo, en esos breves segundos que ocurren en el plano, podemos analizar algunos elementos que sirven para definir la reacción de Wall-E ante ese desconocimiento y cómo la utilización de su cuerpo sirve para exponer lo que siente. Cuando coge el sujetador y lo sostiene en el aire, analizándolo, ya es consciente de que ha encontrado algo diferente a lo que está acostumbrado a ver, algo que probablemente no ha visto nunca, y eso despierta su curiosidad. Podemos observar cómo coge el objeto con las dos manos para analizarlo mejor, expresando que está realmente interesado en el objeto pero que no tiene la mínima información ni de lo que es, ni

de cómo se llama ni de para qué se utiliza. Sin embargo, su curiosidad innata no le lleva a arrojarlo y seguir con su trabajo, lo que demuestra que existen otras prioridades en su personalidad, en este caso el descubrimiento de cosas nuevas. Poco a poco se lo acerca a los ojos, para analizarlo más de cerca, pero a la vez para adivinar para qué puede servir, cuál es su finalidad. Durante un brevísimo instante, parece descubrir que es algo para colocarse en los ojos, un hecho que nos permiten conocer cuando Wall·E se lo acerca poco a poco al rostro y rápidamente duda, al no estar seguro de si realmente sirve para eso. Esta vacilación se consigue de manera sutil pero muy efectiva: se utilizan los brazos para colocar el sujetador exactamente a la misma altura que sus ojos, algo que por una parte sirve para que el protagonista lo analice más de cerca y por otra para adelantar dónde va a acabar ese sujetador colocado, y por otra parte ese intento de Wall·E de colocárselo y de rechazarlo durante un breve instante, demostrando no estar seguro de si realmente sirve para eso o no. Cuando finalmente se lo coloca como un antifaz, sorprendido de su "función", se culmina ese momento cómico que apenas ha durado unos segundos pero que nos ha dejado mucha información sobre su personalidad: se utiliza ese gag para exponer la inocencia que lleva dentro al utilizar un elemento adulto, como es un sujetador, de una manera tan cómica e infantil.

Podemos observar que en este ejemplo se utiliza el cuerpo entero del protagonista como comunicador no verbal, al igual que hacían los cómicos del mudo, y para definir su personalidad. En esta misma sucesión de planos humorísticos con objetos que se encuentra Wall·E encontramos el uso que intenta hacer el protagonista de un juguete clásico como es la pelota atada con una cuerda a una paleta. En los primeros momentos del plano se ve cómo está jugando con ella correctamente, rebotando la pelota como se debe, pero de nuevo la curiosidad es lo que genera el momento cómico. Podemos observar cómo en los momentos iniciales del plano, Wall·E mira cómo rebota la pelota pero desde cierta distancia, jugando con ella pero sin terminar de formar parte del juego, con movimientos monótonos aunque correctos. Sin embargo poco a poco despierta su curiosidad el movimiento de la pelota y de la paleta y acerca su mirada a ambas sin darse cuenta de que la está ladeando. Así la gira lo justo para que la pelota comience a golpearle a él en la cara, que a su vez rebota en la paleta y vuelve a golpearle a él. Aquí el sonido también supone un elemento añadido de expresividad al añadir ese efecto de inconformidad del protagonista ante la incómoda situación, pero el cuerpo es lo que genera la mayor parte de la comunicación. Ya antes de que la pelota comience a rebotar en su rostro hemos visto que se recalca esa idea de curiosidad infantil

del personaje, y después se subraya lo incómodo del momento levantando la otra mano intentando parar la bola, o al menos pidiendo que pare, algo que por supuesto no sucede. A este se le añade que Wall·E inclina el cuerpo hacia atrás con la esperanza de que la pelota no rebote tanto, cosa que tampoco ocurre, consiguiendo expresar que esa solución no surta ningún efecto ante la simpleza de su propuesta.

Este gag marcado por la utilización de una herramienta común, en este caso un juguete infantil, con fines humorísticos, añadido a un montaje rápido y una sucesión de escenas breves con un ritmo muy vivo (GONZÁLEZ, 2008, p. 54), podría haber sido extraído de cualquier obra de cine cómico mudo firmada por alguno de los artistas más famosos. Un ejemplo similar lo podemos encontrar en *The Blacksmith* (El Herrero, 1922) de Buster Keaton y Mal. St. Clair, donde el personaje de Keaton pasa a ser asistente del herrero¹²⁰, y a raíz de eso se suceden el resto de gags. En uno de ellos el protagonista tiene que inflar las ruedas de un coche. Sin embargo se equivoca al coger la manguera del aire y coge la del aceite. Por lo que se puede ver en las imágenes, Keaton pretende mostrar que su personaje no sabía que estaba equivocado, ya que desconoce completamente cómo debe ser la manguera de aire correspondiente. A partir de

¹²⁰ Interpretado por Joe Roberts, que apareció en numerosas obras junto a Keaton interpretando siempre el mismo personaje de persona grande, fuerte y temible.

ahí, intenta utilizar la del aceite de todas las maneras y en todos los lugares posibles, sin conseguir ningún resultado satisfactorio salvo llenarse a él y al caballo que hay a su lado, de aceite. En este caso encontramos el mismo sentido que existía en el ejemplo de *Wall·E*: en ambos el personaje protagonista desconoce completamente qué objeto tiene entre manos y para qué sirve, y tomando eso como base se genera la situación cómica. Sin embargo la escena no sólo sirve para conseguir crear una escena humorística sino también para definir al personaje. En el caso de *Wall·E* demuestra una mayor curiosidad ya que para llegar a la situación de jugar con la paleta debe saltarse el trabajo que tiene asignado para ese rato de exploración y ocio que le lleva a descubrir nuevos objetos, mientras que en el de Keaton está haciendo precisamente eso, su trabajo, y debido a su inocencia y desconocimiento de algunas materias, no lo hace correctamente generando el gag. Keaton y Chaplin demostraron que a la vez que ideaban estas situaciones cómicas también conseguían definir a su personaje, y esa referencia es la que tomó Stanton para estas escenas iniciales de su película.

2.2.4. Elementos complementarios

En las obras de cine cómico mudo era muy común que los

artistas utilizaran elementos del atrezzo con el que caracterizaban a sus personajes para destacar sus rasgos o para definir su personalidad, aparte de comunicarse con otros personajes de la obra. Un ejemplo de ello fue el bastón de Charlot, uno de sus objetos más característicos, que dio lugar a numerosos gags a lo largo de su carrera¹²¹ y que servía para definir la personalidad de su personaje al igual que ocurría con su vestimenta. Esta caracterización ya servía sólo con mostrarnos al personaje, con elegir cuáles eran los objetos de que disponían y sobre todo de cuál era la ropa que llevaba puesta, lo ofrecía una idea inicial de qué rango jerárquico ocupaba el protagonista. En el caso de Chaplin, su personaje siempre era un vagabundo y su indumentaria siempre constaba de los mismos elementos, ya que el rango social al que pertenecía era el más bajo y debía demostrarlo desde el principio. Sin embargo el personaje de Keaton no pertenecía a una clase social determinada sino que dependiendo de los requerimientos de la historia y de los lugares y círculos en los que tenía lugar, podía desempeñar diferentes papeles e interpretar a diferentes escalas sociales¹²². Esta amplitud de rangos fue lo que le llevó a buscar una caracterización del personaje no unida a su vestimenta, al

¹²¹ Algunos de esos gags ya los realizaba incluso antes de contar con bastón, como en uno de sus primeros cortos, *Between Showers* (1914) de Henry Lehrman, donde realizaba varios trucos con un paraguas.

¹²² Desde cocinero en *The Cook* (1918) de Roscoe “Fatty” Arbuckle hasta un proyccionista con dotes de detective en *Sherlock Jr.* (*El Moderno Sherlock Holmes*, 1924) de Buster Keaton.

contrario de lo que hizo Chaplin, sino a su expresividad corporal y sobre todo a su rostro.

En lo que sí coincidían ambos era en la utilización de elementos complementarios de la vestimenta, concretamente de los sombreros, como recurso expresivo. Esto fue algo común en los cómicos del cine mudo puesto que la mayoría de ellos lo utilizaban en su vida diaria, al igual que al ciudadano medio estadounidense de las primeras décadas del siglo XX¹²³, por lo que sus personajes, si pretendían que fuesen realistas y tomados como roles naturales, también contaban con sombrero.

Con ellos lograban articular un gran abanico de expresiones que iban desde educados saludos a las damas con las que se cruzaban hasta mostrar desesperación, desconcierto, sorpresa e incluso enfado. Un ejemplo lo encontramos en *The Goat* (*El Chivo*, 1921) de Buster Keaton y Mal. St. Clair, donde vemos cómo el personaje protagonista se quita el sombrero en algunas persecuciones que tienen lugar al principio de la obra. Mientras es perseguido por los policías, Keaton decide en algunos momentos prescindir del sombrero mientras corre, aunque en otros momentos lo lleva puesto. Esta alternación entre ponérselo o no dota de mayor ritmo a la persecución ya que permite adivinar que

¹²³ <http://www.rtve.es/alacarta/videos/historia-de-lo-cotidiano/38187-i10513-sombrero-20141210085840530-web/2899115/>

los policías se encuentran al acecho constantemente, aparte de añadir mayor peligro, tanto que el protagonista debe recurrir a quitarse el sombrero para evitar que le moleste y pueda ser cazado por las autoridades.

En el caso de *Wall·E*, podemos encontrar numerosas diferencias a este respecto comparándolo con Chaplin o Keaton. El robot no cuenta con accesorios prescindibles, como ya hemos podido comprobar en el apartado de su diseño, pero esto no es óbice para que se le agreguen nuevos elementos que puedan servir para dar a conocer sus sentimientos al espectador. Hemos puesto el ejemplo del sombrero en el caso de los cómicos del cine mudo y en *Wall·E* también encontramos el uso de este accesorio, de manera muy breve pero muy efectiva e ilustrativa. En los primeros minutos donde se encuentra el protagonista recogiendo basura, algo llama su atención en uno de los cubos que ha apilado y, no sin un gran esfuerzo, consigue extraer de él lo que parece un pequeño disco metálico. A esta escena se la dedica muy poco tiempo y tampoco parece darle mayor importancia durante la narración, puesto que en seguida se introduce de manera repentina y de la misma manera se cambia el tema.

Sin embargo no es hasta minutos después, concretamente cuando *Wall·E* se encuentra ya de vuelta en su casa, cuando

conocemos cuál es la utilidad que pretende dar el protagonista al objeto. En este caso se trata de una suerte de sombrero, que Wall·E ha podido ver en la grabación que tiene de *Hello, Dolly!* durante uno de tantos números musicales que puebla la cinta. En este caso podemos comprobar cómo se utiliza de nuevo un recurso cómico, como es el ver a Wall·E imitando los movimientos de los bailarines de la película con su “sombrero”, para dotar a la escena de un significado mayor. En este caso lo que la escena pretende mostrar es la importancia que tiene la cinta para el protagonista, cómo ha marcado su personalidad y cómo la utiliza continuamente como referencia para sus movimientos y sus decisiones. En este caso es sólo un ejemplo sutil, el simple hecho del uso del sombrero durante un baile, pero a través de ese objeto se puede adivinar que Wall·E ha sido ideado para mostrar una personalidad muy condicionada por la cinta de Gene Kelly, y que está tan grabada en su memoria que es capaz de relacionar elementos tan superficiales y nimios como es un sombrero, con la realidad en la que vive. A través de esta conexión, a raíz de un accesorio de la vestimenta, Stanton consigue definir a su protagonista aún más, y sobre todo a base de pequeños detalles.

Una vez descritos los diferentes elementos de la anatomía de Wall·E y cómo fueron creados para conseguir esa expresividad y emotividad que no podían transmitir mediante el uso de

diálogos, pasaremos a enumerar el resto de elementos narrativos de los que se sirvió Andrew Stanton para crear a su protagonista y que también tienen mucha relación con los que utilizaban los cómicos del cine mudo.

2.2.5. Los escenarios

Uno de los puntos en común que comparte *Wall·E* con las historias cómicas creadas en la etapa muda de Hollywood es la importancia que se le da al escenario que rodea al protagonista, no sólo como elemento que envuelve y sitúa la puesta en escena sino también como un condicionante permanente al que debe remitirse en todo momento el personaje principal. Las circunstancias que definen el escenario en el que se desarrolla la historia, tienen una influencia directa en la personalidad del personaje, que debe amoldarse a ellas y trabajar acorde a unas leyes que no puede romper, aunque en la mayoría de los casos se empeñe en lo contrario, e incluso pueda llegar a lograrlo. Sin embargo hay algunos condicionantes que no pueden ser quebrantados, y colocarlos para desarrollar la historia, con un personaje en ella, marca el resto de la narración. En el caso de *Wall·E* encontramos que él no puede romper esa monotonía en la que se encuentra enfrascado al principio de la película. Aunque sí

tiene un motivo para romperla, encontrar una compañera con la que acabar con su soledad, no tiene medios a su disposición para conseguirlo ya que se encuentra completamente solo en el planeta y no cuenta con los medios mecánicos ni tecnológicos para abandonarlo, puesto que fuera de la Tierra es el único lugar donde lo conseguiría. No es hasta la aparición de EVA, que le permite romper con esa rutina y alejarse del escenario inicial en el que se encuentra, que le permite comenzar a perseguir su sueño.

A raíz de este cambio en la historia, también podemos comprobar cómo Andrew Stanton vuelve a utilizar el espacio para caracterizar al personaje. Cuando Wall·E llega a la Axiom, se puede observar que se encuentra completamente desorientado ya que, aparte de nunca había abandonado la Tierra, desconoce todo lo relacionado con la nave y lo que hay en ella. Sin embargo es un problema menor ya que lo que le mueve es EVA y sólo busca estar cerca de ella y no perderla. Sin embargo cuando aparecen en escena más robots que circulan por el interior de la nave, es cuando podemos comprobar cuál es la diferencia entre el Wall·E de la Tierra y el de la Axiom. Cuando se encuentra recogiendo basura sigue una rutina, marcada por los montones de desperdicios que tiene que recoger, y dentro de esa anarquía de objetos se desempeña perfectamente. Sin embargo en la nave,

pese a lo meticuloso de su ordenado caos, donde todos los robots se mueven por unas líneas concretas de las que no deben salirse¹²⁴, él no consigue encajar ni entender esa manera de trabajar, por lo que acaba chocando y provocando una reacción en cadena que engloba a varios robots. Con esto se consigue, por un lado, demostrar la influencia que tiene el escenario en el personaje principal ya sea para condicionar sus movimientos o, como en este caso, para mostrar que para él la única regla que se aplica es la de estar junto a EVA.

Buster Keaton también le daba mucha importancia al escenario en el que se desarrollaban sus gags, ya que los incluía en los propios golpes cómicos. Ya hemos comentado que el cuerpo era un elemento muy importante para los cómicos del mudo puesto que eran el epicentro de sus números humorísticos, y Keaton en concreto se caracterizó por utilizar reiteradamente todo su cuerpo como elemento clave de su humor, sin destacar unas partes por encima de otras, lo que requería una influencia directa del escenario en el que se encontraba: *Keaton privilegia claramente el plano general, porque éste le permite inscribir el cuerpo (reconocible) del protagonista en un decorado y realzar el valor de las interacciones entre uno y otro* (GOUDET, 2008, p.

¹²⁴ El pequeño robot limpiador MO es un buen ejemplo de lo intrínseco que tienen en su programación el hecho de seguir la línea y no salirse de ella aunque, tras mucho esfuerzo y dudas, lo hace.

51). Es decir, que se buscaba una recíproca influencia entre el cuerpo del comediante y el escenario para conseguir gags de mayor impacto, y que flaquearía en el caso de que uno de ellos no estuviera al nivel del otro. Además el uso de planos más abiertos permite potenciar esta relación, y sobre todo mostrársela al espectador de manera más clara, ya que en el caso de Keaton lo importante no eran los detalles y no necesitaba utilizar planos más cerrados, puesto que el todo era lo importante.

2.2.6. El personaje en el tema

La soledad en todas sus variantes ha sido un tema muy recurrente dentro del cine cómico mudo, quizá no expuesta de la misma manera que ocurre en *Wall-E* pero sí que podríamos hablar de la soledad que viven los personajes ya que en la mayoría de las historias, los protagonistas comienzan sin pareja y una de las subtramas más importantes desde los primeros cortos era acabar emparejado con la chica de turno¹²⁵. También podemos encontrar excepciones como en *The Boat (La Barca, 1921)* de Eddie Cline y Buster Keaton donde éste ya comienza la historia como patriarca de una familia o en *One Week (Una Semana, 1920)* de Buster

¹²⁵ Chaplin llegó a decir a Mack Sennett que lo único que necesitaba para hacer sus películas era un parque público, un policía y una chica bonita. Documental *Charlie: The Life and Art of Charles Chaplin (Charlie: Vida y obra de Charles Chaplin, 2003)* de Richard Schickel.

Keaton y Eddie Cline donde la primera escena ya nos muestra la boda del protagonista y su pareja. En el caso de Chaplin, esto no era común y en sus obras solía interpretar a un personaje solitario que acaba enamorándose de una chica, exactamente lo mismo que ocurre en *Wall-E*, aunque la principal diferencia de éste con las obras de los cómicos del mudo es que su intención inicial es encontrar a esa pareja, es lo que le mueve desde el principio, mientras que los personajes de Chaplin o Keaton se ven sumergidos casualmente en esa situación. En este caso podríamos afirmar que los personajes de los cómicos del mudo estarían más cercanos al cine de arte y ensayo en cuanto a que prima la casualidad por encima de la causalidad (BORDWELL, 1996, p. 206). Sin embargo hay ejemplos en los que el tema, en concreto esas variantes de soledad que sufren los protagonistas, sirven como eje motivador de las acciones del personaje, como ya hemos podido ver en el análisis de *Wall-E*. Pero estas referencias también se pueden encontrar en obras realizadas durante el periodo mudo como es el caso de *The General* (*El Maquinista de la General*, 1926) de Clyde Bruckman y Buster Keaton.

En este caso la presentación del personaje principal se realiza de manera muy somera pero a la vez muy clara: "*Hay dos amores en su vida: su locomotora y la chica*", cuya presentación no se hace mediante cartel sino con la imagen de la fotografía

que el protagonista siempre lleva consigo, enlazando perfectamente el texto escrito con la imagen para no perder ritmo narrativo. Solamente con esto ya se consigue definir cuáles son los dos únicos motivos que guían a Johnnie Gray, y que servirán de motor para justificar las posteriores decisiones que tome y así elaborar los sucesivos gags humorísticos.

A este respecto, la película de Keaton tiene muchos elementos similares a *Wall·E*: en ambos el protagonista está enamorado de un personaje femenino, que le es arrebatado pese a sus intentos por evitarlo, lo que provoca que el personaje principal deba viajar lejos de su casa para rescatarla y, una vez que lo consigue, traerla de vuelta y acabar juntos y de nuevo en su hogar. A grandes rasgos, y dentro de las diferencias especialmente tecnológicas en cuanto al momento temporal en el que se desarrollan las historias, podemos comprobar que lo esencial de la narración es común en ambas y que los dos protagonistas se guían por los mismos principios. En el caso de *Wall·E*, es la soledad que ya conoce y que no quiere vivir más lo que le lleva a buscar a esa compañera, mientras que el caso de Keaton es mucho más sutil, ya que en ningún momento se presenta como un personaje solitario sino que desde los primeros minutos ya tiene esa pareja, aparte de a la locomotora, pero la motivación de no perderlas es suficiente para que tenga que

perseguir a los soldados de la Unión y así recuperarlas. Es decir, que podríamos hablar no sólo de la soledad que temen vivir ambos personajes sino también del amor que sienten por sus compañeras como elemento común y que les empuja y sirve de guía para la narración.

El tema en ambos casos es un rasgo capital dentro de la personalidad de ambos personajes y condicionante muy importante de la historia. Podemos adivinar que tanto en el trabajo de creación de *Wall-E* como en el de *Johnnie Gray*, se utilizaron similares sentimientos que pudieran justificar las acciones que realizan y así poder dotar de una mayor naturalidad y fluidez a la narración.

2.2.7. El personaje en la trama

En cuanto al argumento completo de *Wall-E*, del que ya hemos hablado, abarca todo el viaje que hace el protagonista durante la película. Si seguimos con el ejemplo de *El Maquinista de la General* de Keaton, podemos encontrar de nuevo un paralelismo entre ambas películas en este apartado, puesto que el viaje que realiza Johnnie Gray tanto para rescatar a la chica y a la locomotora, como la vuelta a casa huyendo de los nordistas,

supone el grueso de la trama de la obra.

En general, al tratarse de la historia completa de una película, en la trama es donde el protagonista especialmente sufre todas las vicisitudes, obstáculos y principales acontecimientos que le transforman y generar una evolución en su personalidad. Sin embargo en estos dos casos, tanto *Wall-E* como *Johnnie Gray*, son protagonistas que no sufren una transformación significativa durante el desarrollo de la trama (HAUSER, 2008, p. 11) sino que sirven de elemento transformador del resto de personajes, y sobre todo de generadores de situaciones que ellos se encuentran casualmente y que transforman para influir a otros.

A este respecto, es muy significativo comprobar que en ambos casos, los personajes protagonistas son los principales focos de atracción de las situaciones, los que deben vivirlas en primera persona y superar los obstáculos. Sin embargo es su inocencia infantil (PÉREZ GUERRERO, 2011, p. 301), lo que les convierte en héroes involuntarios de la acción y en transformadores de los demás personajes. En el caso de la película de Keaton, su personaje en un principio no es consciente de la situación real de la guerra, por lo que ni siquiera se le ocurre alistarse para combatir. Ante la pregunta de su amada de

que si él no se va a alistar, se siente en el compromiso de hacerlo, e inmediatamente acude a la oficina de alistamiento para inscribirse el primero. Sin embargo, aquí se encuentra el primer impedimento ya que en la oficina creen que será más valioso en la guerra como conductor del ferrocarril que como soldado, y no le permiten alistarse. Tras varios *gags*, el protagonista es expulsado violentamente de la oficina y allí se encuentra con el padre y el hermano de su pareja, que ven como Johnnie se aleja y evita cualquier intento de volver a alistarse. Aquéllos, creyéndole un cobarde, le informan de lo que ha ocurrido a la pareja del protagonista, y ésta se lo recrimina avisándole de que no querrá saber nada de él hasta que lo vea de uniforme.

En este momento de la historia el protagonista se encuentra con la obligación de demostrar a su amada que no ha sido culpa suya lo que ha ocurrido, en realidad él ni siquiera sabe porqué no le han dejado alistarse, y ante el temor de perderla busca la manera de convencerla. Sin embargo el motivo que genera ese viaje no es este, sino uno más profundo del personaje: se produce cuando le roban una de las dos cosas que ama, a su locomotora, y comienza una persecución para recuperarla. Esto se adereza aún más cuando comprueba que en la locomotora que le han robado, también se encuentra su amada, que en ese momento no quiere saber nada de él, pero demuestra ser capaz

de hacer cualquier cosa por recuperarla. Todos estos momentos se suceden con numerosos *gags* y con un gran número de inconvenientes con los que se encuentra el protagonista durante su persecución y posteriormente durante su huida. Sin embargo, aunque la trama demuestra unos puntos de giro y los obstáculos que Keaton debe salvar, no está pensada para conseguir un personaje que evolucione durante la misma y que se vea influenciado psicológicamente según ocurran los acontecimientos, puesto que la personalidad del protagonista apenas sufre variaciones significativas entre el principio y el final. Sin embargo sí que está ideada para conseguir, entre otras cosas, definir la psicología del personaje de Johnnie Gray y demostrar que su voluntad siempre fue pura aunque surgieran malentendidos al principio, y que sus acciones sean capaces de influir en el resto del reparto, y transformarles. Es decir, que a través de la trama también se consigue un trabajo en la creación del personaje de delimitarle y comprenderle dentro de unos parámetros concretos que durante el metraje se van mostrando con mayor naturalidad.

Esto ocurre también con Wall·E. Una vez que se ha marcado el objetivo de conseguir a EVA cueste lo que cueste, aunque tenga que abandonar sus tareas e incluso la Tierra por ella, el comienzo del viaje supone un punto de partida a raíz del cual irá dando motivos al resto del reparto, y especialmente a EVA, para

convencerles de que sus intenciones son correctas y de que es capaz de hacer cualquier cosa que se proponga. La trama es la excusa que se utiliza para describir al personaje, para mostrar poco a poco cuáles son sus características y cómo hace frente a las situaciones que le surgen, lo que sirve para mostrar qué tipo de personaje es, qué motivaciones le mueven y qué prima en sus elecciones.

En ambos casos, lo que se demuestra es que los sentimientos del personaje son su guía, su motivación, y concretamente el amor que sienten ambos por sus parejas lo que les lleva a realizar cualquier acto por muy loco que sea. Esta inocencia y pureza que muestran en sus motivaciones sirven para definir qué tipo de personaje son y qué se puede esperar de ellos, y a raíz de esto elaborar otro tipo de situaciones que sirvan para darle aún mayor complejidad a sus acciones y cómo estás también modifican el mundo que les rodea.

2.2.7.1. Protagonista / Antagonista: las razones de los personajes en la trama

En *Wall-E* se produce un curioso juego entre la pareja principal en cuanto a la diferenciación de ambos como

protagonista o antagonista. La relación dramática que se produce entre Wall·E y EVA se justifica, en primer lugar, por las razones que ambos tienen para existir en la trama y, en segundo lugar, por el lugar que ocupan en ella. EVA es trasladada a la tierra con un único objetivo, recuperar la planta detectada por sus radares, de este modo EVA tiene la misión de transformar la situación establecida, es el personaje que “va a pedir”, es el protagonista. Por su parte Wall·E, vive en su mundo sin hacer juicios de valor, vive su situación establecida sin necesidad inicial de cambiarla, “niega el deseo”, es el antagonista. El primer recorrido juntos habla exactamente de esta situación: la persigue, la examina agazapado, etc., hasta que consigue llevarla a su casa donde ella transforma los pequeños elementos que forman parte del mismo. Se inicia una relación de conflicto entre ambos personajes (y entre ambos mundos) en la que Wall·E apuesta por quedarse con EVA sin cambiar la situación establecida: él pretende mantener la situación que encontramos en los primeros minutos, pero sin la soledad que vive, ya que EVA formaría parte de su vida.

Pero de ser así, se acabaría el conflicto, por lo que la trama pone en funcionamiento un elemento narrativo en la construcción del personaje muy interesante: la ironía. Esta ironía con la que está perfilado el personaje de Wall·E, nos hace matizar la idea esencial del antagonista pues Wall·E no sólo no niega el deseo de

EVA, la planta, sino que inocentemente se lo regala. Con la planta en su poder, EVA se desvanece y todas las acciones llevadas a cabo por Wall·E son en vano.

La estructura dramática da un giro necesario dado que Wall·E cambiará su objeto de deseo que, a partir de este momento será EVA y, para ello, cambiará la situación establecida. Mientras EVA, instalada en su mundo, se adecua al mismo acomodándose de nuevo a sus reglas. Se ha producido un giro narrativo extraordinario: Wall·E pasa a ser un antagonista activo, a protagonista, mientras que EVA adopta la posición de antagonista. Con esta estructura el film nos muestra un mundo plagado de personajes estereotipados (robotizados) y situaciones extraordinarias. Por su parte la planta, pasa a ser el objeto de deseo de ese mundo deshumanizado cuyo objetivo ahora será volver a la tierra. Que la planta pase a ser la meta a conseguir del resto de personajes, y a la vez la de EVA, provoca a su vez que Wall·E también esté condicionado por ese elemento y que esto se vea reflejado en su conflicto con EVA.

Por otro lado, las razones que justifican la presencia de los personajes, aún siendo matizables según las escenas, podemos afirmar que, en el caso de Wall·E actúa por razones emocionales, altruistas y abiertas, éstas son las razones por las cuales

abandona su mundo, regala la planta, no oculta sus sentimientos ni sus emociones. Aunque pudiera pensarse que algo hay de egoísmo en Wall·E al perseguir a EVA (su pérdida supone volver al aislamiento inicial), lo cierto es que el regreso de la planta al planeta Tierra deshecha esa eventualidad. En el caso de EVA, las razones que justifican su presencia y que son la base del conflicto, son razones más bien prácticas, por el bien de todos y secretas. Esto la lleva a actuar con Wall·E con cierta reticencia inicial, ocultándolo entre las reglas de su mundo pero al tiempo, intentando congeniar ambos universos, pues hay en ella también al final razones emocionales de cara a su relación afectiva con Wall·E.

2.2.8. La ironía

Dentro del desarrollo de la trama y de las herramientas utilizadas durante su progreso, podremos encontrar una que tiene una gran importancia dentro de la creación del personaje y cómo se utiliza de forma muy sutil pero muy determinante, como es la ironía. En este caso pretendemos hablar de cómo mediante elementos que se sugieren, o que ni siquiera se muestran en un principio, finalmente adquieren una gran importancia en el desarrollo de la historia y se demuestra que ese juego de ocultar

y mostrar los elementos relevantes tiene una intencionalidad muy clara que está relacionada con cómo Stanton pretende contar la historia.

Puesto que hablamos de la ironía dentro de la trama, nos centraremos de nuevo en ésta y en los momentos más importantes de la misma como hemos comentado en el epígrafe anterior, pero desde un punto de vista diferente. En esta ocasión trataremos de cómo la ironía está implícita en los actos del personaje aunque no se muestre de manera evidente, sino que se sugiera, y sobre todo que no se compruebe que existe este recurso hasta que no finaliza la trama y podemos analizarla en su conjunto.

Dentro de esto, pretendemos hablar de la ironía que existe en el viaje que realiza Wall·E fuera del planeta Tierra, persiguiendo a EVA, y cómo la planta en este caso sirve como motor de su desarrollo y principal condicionante de los puntos de giro que se dan en la historia.

En un principio el primer indicador de que Wall·E abandone la Tierra es que una nave extraña, que ya había traído a EVA, regresa para llevársela. Ante la incertidumbre y el terror de que posiblemente no la vuelva a ver, el protagonista no duda en hacer

todo lo posible por llegar hasta la nave y subirse a ella, para que EVA no se aleje de su lado irremediablemente. En este momento las decisiones de Wall·E tienen más que ver con lo que él quiere: tener una pareja, que después de cientos de años de soledad en la Tierra por fin a encontrado, y por nada del mundo la va a dejar escapar, cueste lo que cueste. Esta motivación ligeramente egoísta, a su vez se suma a la intención de Wall·E de que no la ocurra nada a EVA, que no la hagan ningún daño, lo que por otra parte también remite en su lucha contra su soledad.

Y hemos dicho que esto es lo que podemos adivinar de su decisión inicial porque posteriormente, cuando conocemos más datos de la historia y otras subtramas, podemos comprobar que va más allá de lo que se muestra en estos primeros momentos. Cuando lleva a la Axiom y el espectador conoce cómo vive la humanidad, y todo el tiempo que lleva viviendo así, cada vez más asocial e impersonal, esclavizados por la tecnología, poco a poco nos podemos dar cuenta de que las intenciones de este viaje van más allá de perseguir a EVA y llevarla de regreso a la Tierra. Según se desarrolla la trama podemos observar la ironía que ocultaba en un principio: de intentar cuidar de su pareja, que vuelva a ser funcional y esté con él, a servir como redentor de la humanidad y principal ejecutor de que los seres humanos que viven en la Axiom regresen a la Tierra y comiencen de nuevo

como civilización.

En este proceso se dan dos elementos claves, dependiente el uno del otro pero a la vez se condicionan recíprocamente: Wall·E y la planta. Una vez concluida la trama podemos conjeturar que la historia tal y como la podemos ver, no habría sido posible si hubieran faltado cualquiera de esos dos elementos. Por un lado está el protagonista, que él mismo se muestra inconsciente de lo que ocurre a su alrededor, de las consecuencias que tienen sus actos y de lo que ocurrirá en el futuro. No tiene nada planeado para hacer regresar a EVA a la Tierra cuando salen de ella, y simplemente se deja llevar por las circunstancias que ocurren a su alrededor, pero a su vez es un elemento capital para el desarrollo de la historia y vive ajeno a la importancia que tiene dentro de esa redención de la humanidad.

Por otra parte está la planta, que sin su existencia apenas habría ocurrido nada en la historia ya que sirve como motor de la misma, como principal fuente de influencia sobre el resto de los personajes y sobre el desarrollo de la trama. Sin ella EVA nunca habría cumplido su misión aunque posiblemente la nave habría regresado a la Tierra para recogerla y llevarla de vuelta hasta la Axiom, como vemos que ocurre con otros robots como ella que van a su lado. Y muy posiblemente Wall·E hubiera hecho lo

mismo que ocurre en la película y la habría perseguido, montándose en la nave como polizonte hasta llegar a la Axiom. Sin embargo, una vez allí, no tendrían la posibilidad de regresar a la Tierra, ya que carecerían del objeto necesario para activar el viaje de regreso, y probablemente sin la planta no se daría el arco de transformación en EVA ni las heridas que sufre Wall·E en su lucha contra el piloto automático.

Sin embargo, después de todo esto lo que podemos afirmar es que la existencia de la planta sólo tiene una finalidad clara y evidente: el regreso de la humanidad a la Tierra y su posterior redención. Esto también ocurre con Wall·E: si él no hubiera existido tampoco se podría haber dado este final puesto que es el principal impulsor de regresar a nuestro planeta, en un principio para ser arreglado pero consecuentemente también para que la humanidad tenga una segunda oportunidad.

Son este tipo de mensajes ocultos, de consecuencias que se generan en un segundo plano y que no las podemos ver hasta que suceden, las que pueblan la cinta y que hacen de la ironía un elemento muy importante para ocultar hechos determinados que a posteriori podemos comprobar de su trascendencia dentro de la historia y del mensaje final que nos pretende hacer entender Andrew Stanton. No es hasta el final cuando podemos comprobar

cuáles son los elementos con los que el director a jugado, cuáles son los que ha mostrado desde un primer momentos y los que se ha guardado para el final.

2.2.9. Contraposición de comedia y drama

Uno de los elementos que destacó a los maestros del cine cómicos mudo fue su capacidad para combinar de manera natural la comedia y el drama en sus obras, y como ambas se integraban correctamente en el conjunto, sin que una destacara por encima de la otra y alternándolas correctamente. Este juego de extremos que se entremezclan es una de las principales características del género (PAVÍA COGOLLOS, 2005, p. 183), y fue una de las contantes de las obras de Chaplin y Keaton.

Un ejemplo muy evidente es *The Gold Rush* (*La Quimera de Oro*, 1925) de Charles Chaplin donde el punto de partida de la obra es la búsqueda de fama y dinero a través de hechos tan crueles y duros como la muerte de miles de exploradores intentando conseguirlo. Además la película no sólo no intenta ocultar esta realidad, sino que la muestra explícitamente en los primeros minutos: podemos observar cómo uno de estos exploradores cae exhausto en primer plano mientras una hilera

de ellos ascienden la ladera de una montaña. Sin embargo ninguno de sus compañeros se para a auxiliarle sino que continúan incansablemente para poder tener éxito.

Esta crueldad en la exposición y presentación del escenario en el que tendrá lugar la historia se contrapone que la presentación que se hace del personaje protagonista, que anda por una ladera tranquilamente ajeno a los problemas que surgen a su alrededor, como un enorme oso que le sigue cómicamente sin que él se percate de ello. Con este breve gag ya se contraponen las dos imágenes que se han mostrado: por un lado un explorador bien preparado que cae víctima de la extenuación, y por otro un Charlot que, con su atuendo habitual, ni siquiera es atacado o amenazado por el oso que va tras él. La crudeza de la película se observa en otras ocasiones, donde se muestra gráficamente la muerte de dos policías, asesinados a manos del prófugo de la justicia Black Larson. Pero su vertiente dramática no se queda sólo en hechos violentos o crueles sino también en los que sufre el protagonista por su propia personalidad. Su inocencia y exceso de confianza en los demás le llevan a sufrir situaciones incómodas y deprimentes como la escena de la cena de nochevieja. El protagonista cree que las chicas, y concretamente de la que está enamorada, van a ir a pasar la fiesta a su casa y prepara todos los adornos, regalos e incluso la

cena con la mayor ilusión posible. Sin embargo las chicas no sólo se olvidan sino que cuando lo recuerdan, deciden acudir para gastarle una broma y reírse de él. En estos momentos se suceden planos del protagonista que acude a la fiesta y es consciente de que todo el mundo tiene a alguien con quién festejar esa noche menos él, recalcando de nuevo la idea de soledad y de dramatismo que puebla la obra, que en algunos casos llega a ser muy cruel.

Buster Keaton también fue un artista que trabajaba mucho con la contraposición de drama y comedia en sus obras, como podemos ver en el ejemplo que hemos utilizado anteriormente de *El Maquinista de la General*. En ella, al igual que en *La Quimera de Oro* de Chaplin, utiliza un tema muy duro y cruel como fue la Guerra de Secesión estadounidense para emplazar temporalmente su historia. Y la violencia y crudeza está muy presente durante todo el metraje ya que se trató de una guerra real y Keaton no pretende en ningún momento ocultar esta verdad: aparte de que su historia está basada en hechos reales, no busca suavizarla en ningún aspecto sino mostrarla tal y como sucedió. El protagonista en este caso demuestra que la suerte está de su parte, ya que su inocencia y buenas intenciones le permiten salvarse de numerosas situaciones complicadas.

Una de ellas es la escena en la que la pareja de Johnnie se encuentra secuestrada en la casa por el ejército nordista y él, empapado y hambriento, está fuera intentado rescatarla. Aunque la situación es muy dramática para el protagonista, puesto que se encuentra en territorio enemigo, rodeado por el ejército que le persigue, si refugio ni nada que comer, la consecución de gags y los simples movimientos que realiza el protagonista para moverse por los alrededores de la casa sin ser detectado suavizan esa crueldad del momento. Incluso en ciertas escenas casi las hace desaparecer, como en el momento en el que él consigue entrar en la casa y debe esconderse debajo de la mesa para no ser detectado. Involuntariamente se ve sumergido en una situación que ni ha buscado ni le interesa, ya que sólo quiere recuperar su locomotora (en estos momentos aún no sabe que su amada iba en ella). Pero gracias a esto es capaz de descubrir los planes del ejército enemigo, anticiparse a ellos y avisar a sus compañeros.

En *Wall-E* también podemos encontrar en numerosas ocasiones esta contraposición de términos. Aunque debemos aclarar que no se trata de una cinta puramente cómica, como sí podríamos calificar a las obras mencionadas de Chaplin y Keaton, sí que tiene algunos momentos humorísticos durante ciertos tramos, pero no es una constante por la que se rija todo el discurso. Por lo que debemos tomar con cierto distanciamiento las

comparaciones que realicemos entre ella y las películas de los artistas mudos a este respecto. Sin embargo, las influencias que tiene de ellos se pueden observar también en este punto y cómo combina elementos cómicos para suavizar los dramáticos.

Esto siempre ha sido una constante en las películas de Disney¹²⁶ y puede que la influencia entre él y los cómicos del mudo fuera recíproca (HAUSER, 2008, p. 10) y en ambos casos compartían la idea de que la combinación de elementos opuestos era la primordial para generar situaciones cómicas eficaces. Así en *Wall-E* también se vuelve a utilizar esta idea como base sobre la que genera los momentos cómicos y dramáticos de la cinta. Un ejemplo de ello sería la escena en la que EVA acaba de recoger la planta que le ha presentado Wall-E y queda inactiva. En un principio el protagonista se encuentra completamente desesperado ya que no sabe qué ocurre, desconoce porqué EVA de pronto ha dejado de funcionar y ya no puede comunicarse con ella. Esta angustia que vive el protagonista, que se hace patente por los gestos que realiza y porque se muestra en todo momento a su lado procurándola todos los cuidados que se le ocurren, podría entenderse como un sentimiento negativo con el que tiene que convivir el protagonista ante un acontecimiento ocurrido fuera de su control. Sin embargo este hecho negativo, esta

¹²⁶ “*Por cada risa, debe haber una lágrima*” es una de las frases más célebres de Walt Disney y que marcó la manera de desarrollar sus historias.

dramatización, se suaviza utilizando diferentes gags, muy breves, pero utilizados correctamente, como los rayos que impactan en el paraguas que sujeta Wall·E para que EVA no se moje durante una tormenta. Además de esto, queda clara la intención de Stanton de suavizar este angustioso momento mediante la utilización de la música, con una melodía ligera que transmite serenidad e incluso se muestra un poco divertida.

Aunque podríamos tratar a *Wall·E* de una película más dramática que cómica, con ciertos momentos muy crueles como en los que el protagonista cada vez está más malherido por sus intentos de regresar a la Tierra, también podemos observar ejemplos de esta contraposición entre las dos tendencias y de nuevo tendríamos que hablar de influencias tomadas del cine mudo para crear su historia y sus personajes. En cuanto a estos, el compaginar momentos dramáticos como otros humorísticos también sirve para definirles y para mostrar la complejidad de su personalidad, ya que de esta manera se consigue poner de manifiesto que no sólo la historia y el estilo general de la película es capaz de variar desde momentos más adultos y complejos a otros más llevaderos y cómicos rápidamente, sino también sus personajes, especialmente el protagonista.

CAPÍTULO 3.

LA EMPATÍA

3.1. EMPATÍA CON EL PERSONAJE

Una de las ideas que podemos extraer de las entrevistas, comentarios y demás hechos promocionales o analíticos que realizó Andrew Stanton acerca de *Wall·E* es que durante toda su concepción sólo tuvo una motivación y una idea clara en su cabeza de cómo realizarla: a través de los ojos del espectador. Y él mismo, y demás creativos de la productora, se ponían como ejemplo de espectador medio que pudiera descodificar y asimilar la información que le ofrecía la película: ¿es lo suficientemente clara? ¿se puede hacer más eficiente? ¿es comprensible? ¿puede resultar ambigua una escena en concreto? Todas estas preguntas fueron las que tuvieron que resolver durante el proceso de creación de la película, en todas sus vertientes: desde los escenarios hasta los personajes, pasando por el sonido o la fotografía.

En el proceso creativo que tienen las películas de *Pixar*, se realiza una escena, en general cada animador tiene encargada una en concreto, que va puliendo hasta dar con la definitiva, y esta escena se pone en común al grupo creativo donde entran otros animadores y el director para exponer sus opiniones¹²⁷. En

¹²⁷ En los extras de *Buscando a Nemo* podemos encontrar un ejemplo muy concreto de

estas sesiones conjuntas, el cruce de ideas y recomendaciones es el punto fuerte y lo que se pretende encontrar con ellas, ya que es posible que las opiniones de alguno de ellos sean lo suficientemente valiosas o esclarecedoras como para enriquecer aún más el conjunto. Sin embargo la finalidad común que buscan todos ellos va dirigida a mejorar la expresividad de dicha escena, de cómo se comportan los personajes en la misma y qué podrían mejorar de sus gestos o de su rostro para conseguir transmitir lo que están sintiendo en ese momento, o lo que pretende el director demostrar que están sintiendo. Esa búsqueda constante de conexión con el espectador es común en *Pixar* ya que desde su primer largometraje dirigido por John Lasseter han indagado en los códigos comunicativos entre personajes y espectador y ha sido una de las bases de su trabajo¹²⁸.

En el caso de *Wall-E* también podemos encontrar numerosos ejemplos en el uso de las herramientas cinematográficas que hace Stanton para conseguir esta conexión entre personaje y espectador. Sin embargo con esta película podríamos hablar de un caso muy curioso dentro de su creación y posterior repercusión. El método de trabajo de Stanton es condicionar los

cómo funciona este método de trabajo.

¹²⁸ En el DEA ya realizamos un estudio a este respecto sobre la empatía en las películas de *Pixar*. Para ello pasamos a analizar el primer largometraje del estudio, *Toy Story*, y su secuela, y las conclusiones a las que llegamos es que existía un trabajo consciente durante la gestación de la película, que se veía reflejada en el resultado final, con la intención de que fuesen disfrutadas tanto por niños como por adultos, sin discriminar a ninguno de ellos.

elementos narrativos, especialmente los personajes y todo lo relacionado con ellos, a un hipotético espectador que esté contemplando su película. Es decir, que el director se autoimpone unas normas propias basadas en la empatía que delimitan y concretan mucho su método de trabajo, y sobre todo los resultados finales. Esto demuestra que tanto Stanton como su equipo creativo persiguen conseguir un final único, marcado por una sensación o por un mensaje que buscan transmitir y que sólo creen posible hacerlo de una manera. Y además, que la empatía entre espectador y personaje es un requisito esencial para conseguirlo, por lo que le dan la máxima importancia para lograrlo.

Francesco Casetti utiliza al espectador como un elemento clave de la experiencia cinematográfica, ya que afirma que sin él, y concretamente sin su mirada (CASETTI, 1996, p. 79), no podría darse tal experiencia. Se trata de un proceso recíproco donde ambos, tanto el espectador, como la obra, dan y reciben, y en el que ambos son esenciales para el conjunto. Esta importancia del público, que aporta su punto de vista como receptor de la obra, tiene un papel fundamental para que la experiencia sea completa, y en algunos casos como el que nos ocupa llega hasta a condicionar su creación. Sin embargo, tomando como ejemplo el caso de *Wall·E*, queremos hacer mayor hincapié en este aspecto.

Hemos visto que Stanton ha reiterado en numerosas ocasiones que el espectador, como receptor final de su obra, es el elemento que utiliza como referencia para desarrollar sus obras, por lo que podríamos afirmar que en todo momento de la fase de producción se encuentra condicionado por lo que podría opinar o entender un público potencial de su película. Es decir, que el punto de vista que toma para la creación no es el suyo propio, objetivamente hablando, sino el que él cree que es el correcto para un espectador hipotético, que a su vez es el propio Stanton. Por lo tanto podríamos afirmar que el desarrollo y creación de la producción están condicionados al resultado final, a esa experiencia que tendrá lugar en la sala de proyección: en este caso es el creador el que se subordina al espectador.

Sin embargo, si seguimos el escrito de Casetti, este afirmaba que el espectador no es un ente omnipresente que todo lo puede ver y analizar, sino que está condicionado por la propia obra y por lo que el director le quiere mostrar, por cómo se lo quiere mostrar y, sobre todo, por lo que no quiere que vea. Es decir, que en términos generales es el espectador el que no tiene ningún poder sobre la obra que está disfrutando, ya que se limita a sentarse y a observar, y a ser el receptor de lo que se muestra en pantalla y de la experiencia que pretende hacerle vivir el creador de la obra. Por lo tanto nos encontramos con dos

términos opuestos, pero que creemos que pueden ser complementarios.

La creación del espectador, bajo el punto de vista de su influencia en la obra, está ideado por su creador, en este caso Andrew Stanton, que durante la producción no sólo se encarga de moldear las subtramas y personajes, sino también idea un espectador prototípico al que pretende hacer llegar su mensaje. Se marca un objetivo y un modelo de público, que está basado en él mismo y en su experiencia cinematográfica, a partir del cual completar el conjunto. Con esto como punto de partida, condiciona el resto de elementos de la película, hasta el último detalle, pero siempre con una meta muy concreta: la empatía entre personaje y espectador.

Una vez que se tiene esto claro, la siguiente fase es conseguir que el espectador sienta y comparta las situaciones que viven los personajes, y especialmente el protagonista ya que en *Wall·E* los primeros minutos están monopolizados por él, y sería muy complicado atrapar al espectador en su historia si no consigue identificarse con el robot desde los primeros instantes.

3.1.1. Herramientas cinematográficas para empatizar

Dentro de las herramientas de las que hace uso Andrew Stanton para conseguir esa conexión entre el personaje protagonista y el espectador, existen numerosos ejemplos que podemos encontrar en la primera parte de la película. Estos primeros minutos, desde el inicio del metraje hasta que Wall·E sale de la Tierra concretamente, suponen la toma de contacto que tiene el espectador con el personaje y todo el desarrollo inicial que tiene este: desde la presentación hasta su definición y posterior vivencia de emociones y cambios en su rutina. Estos primeros minutos son los que utiliza el realizador para la primera toma de contacto entre el espectador y su historia, y son claves para que se sumerja desde el primer momento en ella: *en sus primeros minutos, toda película se declara ante la realidad. Toda película le presenta al espectador una matriz para su propia interpretación. Los primeros minutos de una película son cruciales porque allí se le da al espectador una orientación en cómo hay que leer la película* (CURRY, 2013, p. 347). Por eso creemos que en este primer tercio de la película tiene lugar el proceso principal de empatía entre el protagonista y el espectador, ya que es el momento en el que éste debe sentir una conexión con el personaje para poder comprender y disfrutar del resto de la

historia como si la viviera él. En estos primeros momentos de presentación es cuando el autor debe generar las primeras vías de conexión entre el espectador y el personaje, para posteriormente ir las desarrollando y puliendo durante el resto del metraje. Si en estos primeros minutos la empatía entre público y personaje no funciona, las escenas posteriores no tendrán el mismo efecto en el receptor y es posible que el mensaje y la vivencia del espectador tal y como el director la ha ideado, se pierdan. Este es el trabajo que buscaba Stanton en su película y cuyas herramientas se pueden encontrar condensadas en esta primera parte.

Aquí encontramos ejemplos del uso de los planos para conseguir atraer al espectador. Se utilizan muchos planos en los que la cámara nos enseña lo que está mirando el protagonista, es decir, que su mirada condiciona lo que nos muestra en pantalla y por lo tanto sólo podemos ver lo que él ve, aunque sin utilizar cámaras subjetivas¹²⁹. Un ejemplo muy evidente es el momento en el que Wall·E acaba de finalizar su jornada y se encuentra regresando a casa, cuando descubre que tiene que cambiar la cadena de sus pies porque está demasiado desgastada. Aminora

¹²⁹ Existen muy pocos ejemplos de cámaras subjetivas en la película, y la mayoría se dan en la primera parte para mostrar cuando Wall·E se despierta o cuando localiza una tormenta de arena. La más destacable es la que se produce en la Axiom, en una de las primeras escenas tras aterrizar allí, cuando EVA intenta explicarle al protagonista en el puente de mando la importancia de encontrar la planta.

su marcha y nos muestran un plano en el que otros dos robots Wall·E, ya inactivos, sirven como piezas de recambio para el protagonista, que elige las cadenas de uno de ellos que están en óptimas condiciones. Sin embargo, pese a la brevedad de la escena, el plano muestra a los robots de una forma muy concreta. El protagonista aparece de frente en el plano y primero mira hacia el robot de su derecha, en ese momento la imagen se mueve hacia la derecha para mostrarnos qué es lo que ha llamado su atención o qué está mirando. Rápidamente gira su mirada hacia su izquierda y el plano le sigue, lo que nos muestra otro robot que es del que finalmente Wall·E tomará la cadena (Figuras 29 y 30). En este caso no es la mirada del espectador la que se mueve libremente sobre un plano general que pudiera mostrar a los dos robots a los lados del protagonista, que pudiera elegir incluso seguir la mirada de Wall·E o no, sino que es la propia obra la que condiciona esta mirada, la que obliga al espectador a seguir un patrón concreto de observar primero a un robot y después al otro, al igual que hace el protagonista. En este caso podemos recordar el texto de Casetti en los que expone que el espectador no es un ser omnipresente que puede observar libremente todos los detalles sino que se encuentra subordinado a lo que la imagen le quiere mostrar, y cuándo se le quiere mostrar.



Fig. 29: Wall-E nos indica que miremos a la izquierda...



Fig. 30: ...para luego acabar mirando a la derecha.

Además esta utilización del plano no sólo sirve para condicionar la mirada del espectador y obligarle a seguir un ritmo de atención determinado, sino también para que inconscientemente se traslade al punto de vista del protagonista.

Al copiar sus actos, el espectador se pone literalmente en la piel de Wall·E y así puede hacerse partícipe de los actos que realiza y en este caso de lo que está buscando. Es decir, no se trata de una empatía emocional como suele ocurrir en la mayoría de los casos, sino que en este en concreto se trata de una empatía física, puesto que la tanto la mirada del protagonista como la del espectador se dirigen hacia los mismos puntos en el mismo momento. Con ello Stanton consigue dos cosas: por un lado condiciona la mirada del espectador y le hace partícipe sólo de lo que ve el protagonista, compartiendo con él su mirada y por lo tanto su punto de vista, su búsqueda, inquietudes y necesidades. Por otra parte nos encontramos una escena puramente informativa: con ello podemos adivinar cómo ha podido sobrevivir tantos años Wall·E solo en la Tierra sin ninguna ayuda desde el exterior. Es decir, que los cientos de años que ha pasado en la Tierra ha podido encontrar suficientes piezas de recambio entre otros robots inactivos. Aparte de esto, gracias a este plano y a otros que se muestran durante los primeros minutos, somos conscientes de la cantidad de robots Wall·E que fueron enviados a la Tierra para limpiarla, pero que con el tiempo han quedado inactivos y sólo “sobrevive” el protagonista.

En esta primera parte de la película podemos encontrar otro ejemplo similar de cómo la utilización del plano, y sobre todo de

la mirada de Wall·E, condicionan la del receptor. Se trata del momento en el que el protagonista ya ha regresado a su casa después de reponer sus cadenas y se encuentra colocando los diferentes objetos que ha encontrado durante su jornada de trabajo entre toda su colección. En cierto momento, justo tras comenzar la reproducción de *Hello, Dolly!*, comienza a sonar la canción que ha habíamos escuchado en los primeros minutos de la película y mientras se reproduce de fondo, Wall·E sigue colocando los objetos. Uno de ellos, un pequeño disco de plástico, que hemos comprobado cómo el protagonista extraía concretamente de uno de los cubos de basura prensados, es utilizado por Wall·E a modo de sombrero, como lo utilizan los actores de *Hello, Dolly!* durante el baile de la escena musical. Aquí se da un plano en el que el protagonista aparece en primer término, con la cabeza girada observando a los actores bailar, y es en el momento en el que la gira que el plano nos muestra la televisión que está al fondo reproduciendo el baile. Es decir, que de nuevo la mirada del protagonista nos guía hacia elementos que aparecen en el plano y que son importantes para entender el por qué de ese plano en concreto, en este caso la relación de Wall·E y su “sombrero” con el musical de Gene Kelly. De nuevo la mirada del protagonista es la que sirve para condicionar la del espectador, aunque en este momento se le dan a elegir dos elementos importantes a observar: por un lado la escena de

Hello, Dolly! que está teniendo lugar al fondo del plano y por otra al protagonista en primer término utilizando el disco a modo de sombrero (Figura 31). Sin embargo es la mirada de Wall-E la que sirve de nexo de unión entre él, sus movimientos, y los que se dan al fondo.



Fig. 31: Wall-E con su "sombrero" relacionado con Hello, Dolly! al fondo.

En este caso podemos observar la misma relación en la utilización del plano que veíamos en el primer ejemplo pero con una variante que aporta información adicional sobre el personaje. Aunque también condiciona la mirada del espectador, su finalidad es más compleja que la de mostrar simplemente que Wall-E puede encontrar los suficientes recambios entre sus compañeros inactivos para sobrevivir durante tantos años solo en la Tierra. En

el caso del sombrero y *Hello, Dolly!* también define la personalidad del personaje, del que ya conocíamos su predilección por la película al escuchar la canción grabada en su memoria, pero en este caso se demuestra su total devoción por la misma. Y esto es porque sólo tiene una cinta en su haber que le sirve como referente no sólo cinematográfico sino también humanizador, ya que a raíz de sus escenas descubre elementos por otra parte vetados a los robots¹³⁰ como son el baile o enamorarse. En este caso, el espectador conoce la importancia de la cinta para el protagonista gracias a un simple gesto con el disco, que a su vez nos recuerda que Wall·E hace ya unos minutos descubrió dicho disco entre la basura y se decidió a guardarlo, transmitiéndonos la idea de nuevo de lo importante que es para él la cinta y que la conoce hasta el último detalle. Pero no sólo eso, sino que pretende imitar cualquier elemento que aparezca en ella, buscando esa humanización de la que carece por diseño.

Sólo con ese gesto del sombrero, el espectador no sólo es capaz de adivinar todos estos datos sino también sentir que se trata de un ser humano: nos distanciamos de esa visión que tenemos de un robot que recoge basura para pasar a un

¹³⁰ E incluso desconocidos para la humanidad que habita la Axiom, como podemos comprobar más adelante cuando la curiosidad del capitán le lleva a cuestionar al ordenador sobre todos estos aspectos de su naturaleza.

personaje que busca ser humano, comportarse como tal e incluso experimentar los mismos sentimientos. Todo ello se expone de una manera muy cómica, que es más fácil de asimilar para el espectador (MINGUET, 2008, p. 73), y que permite de nuevo entablar una conexión entre ambos con un simple gesto. En este caso no se trata sólo de compartir físicamente la mirada del protagonista sino también de participar de sus sentimientos y sus inquietudes, algo de lo que inevitablemente nos hacemos partícipes puesto que son emociones que todo el mundo ha experimentado: el amor y el miedo a la soledad como ejes principales a partir de los cuales desarrollar el resto de sentimientos.

Esta conexión emocional con el personaje la podemos encontrar en otras escenas de esta primera parte, y suponen el principal punto de empatía utilizado por Stanton para vincular al espectador y al protagonista. La base para conseguir esta empatía con Wall-E es humanizar al personaje, es decir, no mostrarlo como un robot normal sino como un ser humano en el cuerpo de un robot¹³¹. La personificación de los personajes es una constante en las películas de *Pixar* y se trata de una herramienta con una larga tradición dentro de la animación para conseguir

¹³¹ “*Creemos que las películas deben tener personajes reales, con las mismas virtudes y defectos que todos tenemos. Que no todo sea felicidad o tristeza sino que haya de todo, y así sucede en nuestras historias*”. Fuente <http://www.que.es/cine/estrenos/pixar-humaniza-a-sus-personajes.html>

crear un vínculo entre el espectador y personajes cuya morfología no tenía nada de humano, como los primeros largometrajes de Disney por ejemplo. En el caso de *Wall-E* podemos encontrar varias escenas realizadas con esa finalidad: mostrar al espectador que si bien el protagonista no deja de ser un robot con sus funcionalidades concretas, en su interior es completamente humano y lo demuestra realizando actos muy concretos y cotidianos, que podríamos realizar cualquiera de nosotros. Con ello el espectador deja a un lado la apariencia del personaje, por muy alejada que esté de un ser humano, y comienza a verle como un ser igualitario, con las mismas inquietudes y necesidades. Es decir, que si se consigue este vínculo entre personaje y receptor, especialmente en los primeros minutos, es secundario el diseño y las similitudes físicas que tengan ambos.

Un ejemplo de ello lo encontramos en la escena que comienza con el nuevo día. Después de ver por primera vez al protagonista realizando sus tareas, este regresa a su casa y se duerme. A la mañana siguiente al despertar se producen una serie de hechos muy curiosos pero sobre todo muy concretos y, a la vez, muy cotidianos. Se trata del momento en el que *Wall-E* despierta y el aviso de batería baja se nos muestra mediante una cámara subjetiva. Tomando esto como excusa, el protagonista se muestra agotado y apenas atina a realizar los primeros

movimientos matutinos ni a moverse por la sala sin chocarse con cualquier cosa. A la comicidad de la escena se le añade su realismo: cualquier ser humano al despertarse se encuentra en el mismo estado que Wall·E, que ni siquiera es capaz de “calzarse” su cadena y en vez de ello la aleja poco a poco cómicamente. Esta actitud tan humana, tan cotidiana, implementada en el personaje, automáticamente le humaniza a ojos del espectador, que toma parte de lo que está realizando el protagonista puesto que, muy probablemente, al espectador también le haya ocurrido algo similar en alguna ocasión. Además de esto, la utilización de la música en la escena recalca más aún la comicidad de la escena, que también sirve para subrayar lo humorístico de algunas situaciones reales y cómo podemos reírnos de ellas cuando alguien las parodia, aunque sea un robot.

Podemos observar que la utilización de características y situaciones propias del ser humano son un referente común con el que dotar a Wall·E de una vertiente más cercana al espectador y a raíz de ese nexo en común conseguir su empatía. Otro ejemplo muy similar es el inmediatamente anterior al que acabamos de referirnos. En vez de ser el momento en el que el protagonista se despierta, es en el que se va a dormir. Gracias a esta escena también podemos adivinar que su casa en realidad era un vehículo de transporte de robots que tenían una forma

muy concreta de almacenarlos como cubos y así transportarlos más fácilmente. Por ello el protagonista se encoje y se resguarda en uno de estos huecos realizados específicamente para su tamaño. Lo más curioso es lo que realiza a continuación: cuando ya se encuentra dentro del hueco, extiende uno de sus brazos y se da impulso con el suelo para que la plataforma en la que se encuentra haga un movimiento de balancín mientras se queda dormido. Este simple hecho, que podría quedar reducido a una simple curiosidad, nos informa de varias características del personaje. Por una parte, al igual que el ejemplo anterior, le dota de una humanidad que no está intrínseca en su personalidad y en su diseño de robot, ya que necesita de este movimiento oscilante para conciliar el sueño, algo muy propio de los humanos. Sin embargo, además de esto, también nos resalta su vertiente más infantil, más inocente: el vaivén de la plataforma nos recuerda irremisiblemente al de una cuna, y el movimiento es necesario tanto para que Wall·E se duerma como para que lo haga un niño pequeño. Este paralelismo entre ambos nos subraya de nuevo la personalidad pura e infantil que tiene el protagonista, que incluso en estos pequeños detalles también se pueden observar. Y por último esta escena también sirve para mostrar la completa soledad en la que vive Wall·E, que debe él mismo hacer el movimiento de balancín al no haber nadie a su alrededor para poder ayudarlo.

Todos estos hechos se resumen en una sola escena, que dura apenas unos segundos, pero que esconde una gran información sobre la personalidad del protagonista y, sobre todo, que recoge elementos que se utilizan para conectar con el espectador. Todos ellos están perfectamente condensados y sintetizados en el simple hecho de que Wall·E balancea la plataforma para poder conciliar el sueño. Esta información recalca en el espectador, que empatiza con él por su vertiente humana, por su inocencia infantil pero sobre todo por su visible soledad (SEGER, , 2000, p. 32).

La soledad es el recurso principal utilizado para describir al personaje en estos primeros minutos y también para conseguir que el espectador empatice con él. En este primer tercio de la película sólo podemos encontrar los personajes de Wall·E, EVA cuando aterriza en la Tierra y la cucaracha HAL que acompaña al protagonista como mascota. Pero en numerosas ocasiones se recalca el hecho de que Wall·E se encuentra completamente solo y que a esto se le une la idea de que él quiere revertir esa situación, ya que quiere encontrar una pareja con la que compartir su existencia.

En el viaje que realiza Wall·E en estos primeros minutos

desde que termina su jornada laboral y regresa a su casa se nos enumeran numerosos datos sobre cuál es la situación en la que se encuentra el robot y sobre todo en lo diferente que era cuando llegó. Existe un plano en estos momentos que aclara significativamente las diferencias que existían cuando llegaron todos los robots a la Tierra para limpiarla y el momento en el que sucede la historia. Se trata del plano (Figura 32) en el que Wall-E regresa a su casa, unos instantes antes de que sea consciente de que debe cambiar las cadenas de sus pies.



Fig. 32: Los Wall-E inactivos con el protagonista al fondo.

En él podemos observar lo que ha ocurrido con otros robots que fueron enviados junto al protagonista a la Tierra pero que no han corrido su misma suerte. En este caso podemos adivinar que en su momento fueron muchos los Wall-E enviados a nuestro

planeta, por lo que en algún momento y durante bastante tiempo, el protagonista estuvo acompañados de otros compañeros, aunque es imposible adivinar cuál sería la relación de todos ellos. Sin embargo sí que podemos afirmar gracias a esta imagen que la soledad que vive el protagonista al principio de la película no siempre ha estado ahí, por lo que es aún más entendible los sentimientos que expresa al reclamar una compañera con la que desterrar esa soledad.

Es por esto que el personaje se vuelve aún más humano puesto que esos sentimientos que le definen también tienen una razón de ser y una justificación, lo que provoca que se vuelvan más reales y más entendibles por el espectador. Así se consigue que con un solo plano, y con toda la información que contiene, se justifiquen las razones por las que el personaje se defina y actúe de la una manera u otra durante el resto del metraje.

3.1.2. Uso de la cultura popular

Una vez enumerados algunos ejemplos de empatía conseguida mediante el uso del lenguaje cinematográfico, podemos enumerar otro tipo de referencias que utiliza la película para conseguir esta conexión con el espectador. Se trata de los

elementos de la cultura popular que pueblan la cinta y que, como podremos observar, no están implementados para producir una conexión entre el espectador y el protagonista, sino que sirve más bien para conseguir que el público se sumerja en la obra en su totalidad, lo que José Mariano Romero llama “identificación primaria”: *la identificación primaria es la que se produce cuando el sujeto se olvida de la mediación técnica, de lo que es en sí el producto audiovisual* (MARIANO ROMERO, 2010, p. 38). En este caso podemos hablar de elementos del mundo real, del mundo del espectador y conocidos por él, que se implementan en la película para dotarla de mayor realismo, de mayor cercanía a una realidad ya existente como es la del receptor de la película, y así intentar alejarla todo lo posible de la historia de ficción que es.

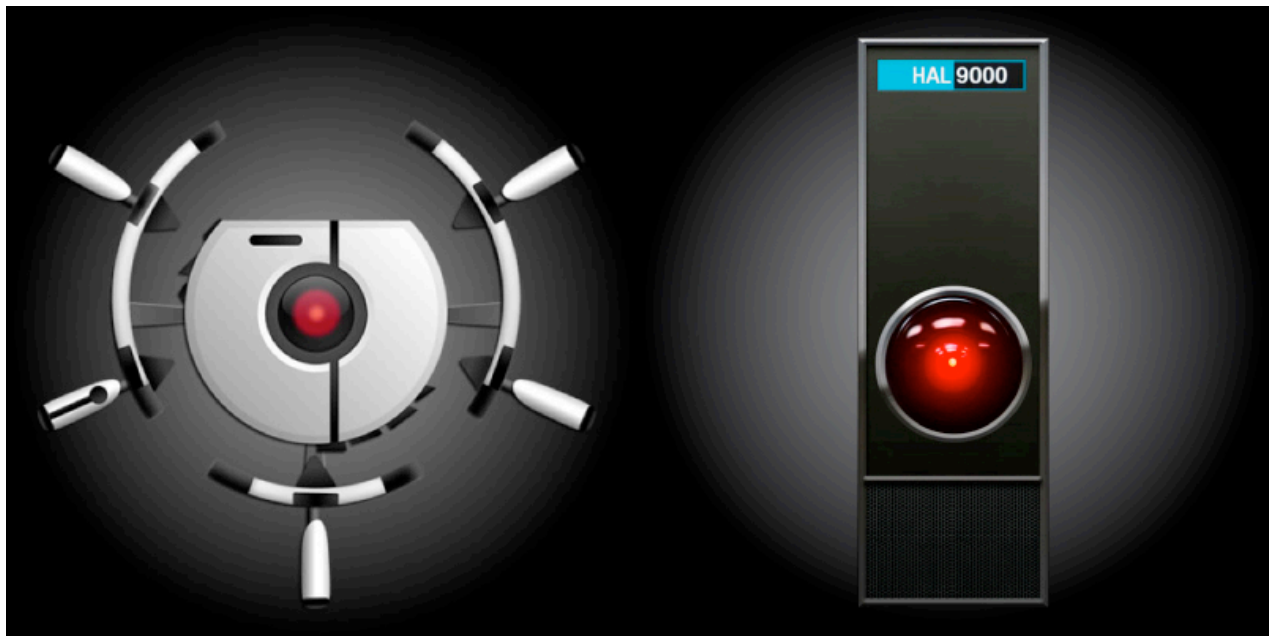
Uno de estos recursos, además de uno de los más evidentes y utilizados dentro de la película es la utilización de la cinta de *Hello, Dolly!* Puesto que nos encontramos en un mundo distópico en el que la humanidad hace cientos de años que ha abandonado la Tierra, aún deben quedar algunas reminiscencias de lo que los humanos dejaron atrás antes de irse, y esos objetos son los que sirven como puntos de conexión con la cultura popular. Ya hemos visto la importancia que tiene el musical de Gene Kelly en todos los aspectos de la película, tanto a nivel de su influencia en el protagonista y sus sentimientos como en su utilización para

expresar emociones que los personajes son incapaces de mostrar mediante la voz. Pese a esto resulta curioso que sea una película tan antigua no sólo para el momento en el que se desarrolla la historia sino también para el año en el que se estrenó *Wall·E*, casi cuarenta años después que *Hello, Dolly!* sino también tan diferente en cuanto a diferencia de géneros: del musical decimonónico a una cinta de ciencia ficción distópica. Sin embargo según el propio Stanton¹³² es la cinta que mejor encaja con lo que quiere expresar en ese momento con esas canciones concretamente. Además de su funcionalidad dentro de la película, también puede ser tomada como un referente cultural para un público adulto que haya visto y descifrado el mensaje de la obra de Gene Kelly y que así pueda poner en paralelo su mensaje con el de *Wall·E*.

Pero *Hello, Dolly!* no es la única referencia a películas de finales de los 60 que aparecen en *Wall·E*. También podemos encontrar varias, aunque mucho más sutiles, a una de las obras más importantes de la ciencia ficción en Hollywood: *2001: A Space Odyssey* (*2001: Una Odisea del Espacio*, 1968) de Stanley Kubrick. La principal influencia que podemos observar de la película de Kucrick en *Wall·E* es el diseño del piloto automático de la nave: un timón modernizado con numerosas luces y elementos

¹³² NOTAS DE PRODUCCIÓN DE WALL·E, 2008, pág. 19.

complementarios y sobre todo con una luz roja en su parte central que recuerda inmediatamente al HAL 9000 de *2001*. La referencia es completamente evidente, sin ningún tipo de tapujo ni disimulo, ya que el homenaje que pretende realizar Stanton a la película de Kubrick no debe confundirse con interpretaciones subjetivas ni valoraciones personales: el diseño es exactamente el mismo (Figura 33) y en ningún momento se oculta. Partiendo de un mismo diseño, posteriormente el espectador puede comprobar cómo el piloto automático sufre la misma evolución que el inteligente ordenador de *2001*: de ser una herramienta creada y puesta al servicio del hombre, su rebeldía y frialdad le hacen ponerse en contra de lo que en principio estaba programado. Por supuesto, cabe decir que existen numerosas diferencias entre ambos, sobre todo en el tema de la propia conciencia que adquiere HAL 9000 y sus connotaciones morales, algo que no ocurre en *Wall-E* puesto que es un tema que Stanton no pretende tocar. En este caso, el piloto automático sólo se encarga de cumplir las órdenes que le han dado, aunque eso suponga un perjuicio para la humanidad.



133

Fig. 33: Las similitudes entre el piloto automático y HAL son evidentes.

Esta no es la única referencia que podemos encontrar de *2001* en *Wall·E*. Aunque de manera más superficial, también se pretendió hacer un pequeño homenaje mediante la cucaracha que siempre acompaña a Wall·E. Se la bautizó con el nombre de Hal¹³⁴, de nuevo como referencia a la película de Kubrick pero también con otro doble sentido. Con este nombre también se quería hacer un homenaje a Hal Roach, famoso productor de cine cómico de los años 20 en Hollywood y que cosechó un gran éxito con sus producciones gracias a sus trabajos junto a Harold Lloyd. Con la utilización de ese nombre por parte de la cucaracha podemos encontrar por lo tanto dos claras referencias que

¹³³ Fuente: <http://reel3.com/viewing-toy-story-2-through-a-vertigo-lens/>

¹³⁴ NOTAS DE PRODUCCIÓN DE WALL·E, 2008, pág. 16.

marcan en gran medida la identidad de la película: por una parte la ciencia ficción de finales de los 60¹³⁵, y por otra de los primeros años de cine cómico mudo en Hollywood.

Pero no sólo encontramos referencias cinematográficas dentro de la película. La cultura popular también se muestra de otras maneras, como incorporando elementos del mundo de los videojuegos. En la escena en la que EVA ha absorbido la planta y se encuentra inactiva, Wall·E intenta reactivarla de todas las maneras que se le ocurren: poniéndola al sol o dando un paseo romántico son algunas de sus infructuosas ideas. Sin embargo también se encarga de cuidarla y de intentar llevar una vida normal, como si ella se encontrara plenamente operativa. Así, uno de los planos finales de este momento musical aparece el protagonista intentando jugar con EVA al famoso *PONG* creado por Nolan Bushnell en 1972. Podemos adivinar que la partida entre ambos ha sido larga, puesto que Wall·E ya ha anotado 8000 puntos, aunque EVA al estar inactiva ha sido incapaz de puntuar ni una sola vez. Con esta simple imagen, y utilizando la referencia de un videojuego tan icónico, es inevitable pensar que el protagonista lleva un largo rato intentando despertar a EVA sin conseguirlo, que ha probado todas las ideas que se le han

¹³⁵ Aunque también existen claras referencias de ciencia ficción posteriores, de los 70 principalmente, como *Silent Running* (*Naves Misteriosas*, 1972) de Douglas Trumbull o *Alien* (*Alien, el Octavo Pasajero*, 1979) de Ridley Scott.

ocurrido y que ninguna ha funcionado, pero que no ha tirado la toalla. Sin embargo ya es en este momento en el que Wall·E es consciente de que por mucho que lo intente, no va a conseguir despertarla, y que tiene que continuar con su labor de recoger basura mientras espera a que algo o alguien consiga reactivar a EVA.

Otro elemento que podemos encontrar en la película de la cultura popular y utilizado para crear esa impresión de realidad de lo que vemos es el famoso cubo de Rubik, creado por Erno Rubik en 1974. Entre los objetos que lleva años coleccionando Wall·E, se encuentra este juguete, que llamaría su atención por la variedad de colores combinados en sus caras. En la escena en la que lleva por primera vez a EVA a su casa y le empieza a mostrar todos estos objetos, uno de ellos es el cubo de Rubik, que le entrega sin resolver. En este caso el cubo sirve para darnos una información muy concreta sobre los personajes, y por lo tanto su implementación en la película tiene una mayor relevancia que, por ejemplo, el caso del *PONG*. Tras entregárselo a EVA, Wall·E se aleja de ella para coger la cinta de *Hello, Dolly!* que guarda dentro de una tostadora, y la cámara le sigue. Lo que no sabemos en ese momento, y el protagonista tampoco, es que fuera de plano EVA está resolviendo el cubo en apenas unos segundos, por lo que cuando lo ve Wall·E con todas sus caras del mismo color,

su sorpresa es mayúscula, que incluso tiene que revisarlo detenidamente, cara por cara, para poder creérselo. Tal es su impresión que se olvida completamente de la cinta, tan importante para él, y se la deja a EVA inconsciente de que la está rompiendo.

Sin embargo este hecho, y la utilización de un elemento tan común en la sociedad occidental como es el cubo de Rubik, tiene un significado más profundo. La sorpresa que se lleva Wall·E al verlo resuelto nos indica no sólo que jamás lo había visto así, sino que ni siquiera se había planteado que las caras deberían cambiarse para que cada una tuviera un único color. Esta conclusión a la que no ha llegado Wall·E en los cientos de años que lleva en la Tierra, EVA no sólo la consigue en unos segundos sino que también es capaz de resolverlo en apenas unos instantes. Aquí de nuevo se pone de manifiesto esas diferencias tan marcadas que existen entre los dos personajes protagonistas en todos los ámbitos, incluso en uno tan nimio como este. Wall·E es un personaje que acepta las cosas como son, sin intentar cambiarlas o imponer su criterio por encima de los demás, mientras que EVA es una máquina moderna, calculadora y eficaz que está diseñada para enfrentarse a problemas y resolverlos de manera óptima, algo que se demuestra de una manera tan simple como es el cubo de Rubik.

Sin embargo, podemos observar un hecho curioso que se da en la vida de Wall·E en esta primera parte de la película, antes de que salga al espacio exterior. Han pasado cientos de años desde que la humanidad ha abandonado la Tierra y sin embargo el protagonista se dedica a coleccionar objetos, y algunos de ellos todavía se muestran funcionales. Sin embargo los que funcionan no son los más modernos sino, curiosamente, los más antiguos. La cinta de *Hello, Dolly!* es un betamax¹³⁶, formato de vídeo doméstico creado por SONY a principios de 1975, aunque su reproducción es en un iPod. Además ya hemos visto el ejemplo del PONG, que a su vez se está reproduciendo en una televisión de tubo, nada de pantallas planas de plasma o LED. Es decir, que la tecnología que ha sobrevivido a ese éxodo de la humanidad y a todos esos años de uso ha sido la más antigua, podríamos interpretar que la más resistente, o al menos eso es lo que Stanton nos pretende mostrar: una defensa de lo antiguo pero bien diseñado (Wall·E) contra la modernidad más restrictiva y la obsolescencia programada¹³⁷ (la Axiom).

¹³⁶ GUIÓN DE WALL·E, pág. 4

¹³⁷ <http://www.rtve.es/television/documentales/comprar-tirar-comprar/>

3.1.3. ¿Espectador adulto o espectador infantil?

En los epígrafes anteriores hemos hablado de la empatía desde el punto de vista del espectador con el personaje, de las herramientas que podemos encontrar en *Wall·E* para conseguirlo y de cómo se produce esta conexión entre ambos. Sin embargo no hemos aclarado a qué tipo de espectador nos referimos cuando hablamos de él, ya que históricamente han existido dos a los que se han dedicado la mayoría de los estudios: por un lado el adulto y por otro el infantil.

Cuando hablamos históricamente nos referimos a que los principales estudios, o al menos los que no se citan concretamente a un espectador infantil, quería decir que se trataba de ensayos sobre la empatía en espectadores adultos¹³⁸. Dentro de este grupo es donde se han dado la mayoría de trabajos sobre la empatía en el espectador, intentando explicar el por qué se da, cuáles son las razones de que un ser humano tenga predisposición a ponerse en la piel de un personaje que ve en pantalla y se olvide del mundo en el que habita para sumergirse en el de ficción.

¹³⁸ Como adultos podemos entender a espectadores que cuenten con una relativa experiencia audiovisual y sean capaces de descifrar automáticamente las herramientas narrativas y expresivas de diferentes obras y estilos.

En estas teorías se suele nombrar la experiencia del espectador como un factor determinante a la hora de afrontar la experiencia audiovisual, y sobre todo en cuanto a su capacidad para conseguir descifrar correctamente el enunciado propuesto. Aunque el hecho de la empatía con los personajes dependa más de factores físicos, sentimentales o puramente automáticos e inconscientes, el hecho de que un receptor adulto sea capaz de entender una película mientras que uno infantil no, creemos que es una idea errónea si tenemos en cuenta algunos casos concretos.

A partir de lo que hemos expuesto sobre el espectador adulto, sus herramientas para descifrar el relato cinematográfico y su capacidad para proyectarse en los personajes, queremos proponer nuestra propia línea dentro de la empatía infantil. Siempre basándonos en los estudios de Jesús Bermejo y salvando las evidentes distancias con un espectador más maduro.

Si tomamos las teorías de Edgar Morin, donde afirmaba que el espectador adulto desarrollaba inconscientemente una empatía hacia los personajes porque en su vida diaria también lo hacía en numerosas ocasiones, podemos concluir que esta es una teoría que se puede aplicar perfectamente a lo niños pequeños. Los

adultos comparten involuntariamente el ánimo de sus semejantes: si un vecino está sufriendo, él sufrirá a la vez. ¿Porqué esto no se va a poder aplicar entre los más pequeños? Es evidente que entre los niños también se genera ese afecto con sus amigos o con sus familiares, personas cercanas a ellos que durante el día a día comparten sus emociones. A partir de estas situaciones es donde germinan los sentimientos del niño hacia otros seres humanos, algo que entrena involuntariamente en su vida cotidiana y que aplicará automáticamente ante otras experiencias diferentes como una obra audiovisual.

Está claro que los niños son capaces de compartir las emociones de otras personas que conocen, ya sean amigos o familiares. Sin embargo ¿qué ocurre con los personajes de una película, a los que no conoce hasta que comienza la proyección? Aquí ya entran en juego otros conceptos distintos a la empatía física que tiene con los protagonistas simplemente por compartir la raza o el sexo. Es evidente que su proyección se basa en que ambos tienen algo en común, y si no es algo físico, como es el caso de *Wall·E*, debe ser algo psicológico: sus deseos.

En este caso, si tenemos que cuenta que tanto un espectador infantil como un adulto son capaces de compartir las emociones que ven en otro semejante, puesto que son emociones

que ellos mismos también pueden sentir, el problema se crea cuando se tiene que conseguir esa unión entre el personaje y el espectador. En este caso, la utilización de deseos comunes como elemento de unión debe venir precedida de una empatía con el personaje cuando aún es completamente desconocido para el espectador, sin importar su edad. En los primeros minutos de *Wall-E*, la presentación del protagonista ya nos invita a compartir su experiencia puesto que se muestra como un ser cercano y realista tanto en sus gestos como en sus expresiones o en su rutina. El espectador puede entender que Wall-E debe seguir una práctica diaria que le ha sido encomendada, y que tras ella también continúa con su rutina personal: regresar a casa, recoger todos los enseres del día, dar de comer a su mascota e irse a dormir.

La presentación de este personaje desde el primer momento es buscando esa conexión con el espectador medio, sin importar su edad, ya que su exposición y definición se aleja mucho de lo que podríamos imaginar sólo con su aspecto. Es decir, se produce una diferenciación entre su diseño exterior y el interior, y éste último es el que consigue atraer al espectador, el que consigue crear un vínculo con los dos tipos de público puesto que no diferencia a ninguno de ellos, y a la vez abarca a ambos.

Edgar Morin decía que *la imagen soñada, debilitada [...] del mundo secreto al que nos retiramos tanto en la vigilia como en el sueño, de esta vida más grande que la vida en la que duermen los crímenes y los heroísmos que no realizamos nunca, en la que se ahogan nuestras decepciones y germinan nuestros más locos deseos* (POISSON en MORIN, 2001, p. 75). El teórico francés se refería al sueño de un adulto, donde tiene libertad para imaginar cualquier historia que desee y donde puede cumplir sus secretos más celosamente guardados, pero es una situación que también se da entre los niños pequeños, desde el momento de su nacimiento. Es algo con lo que convivimos diariamente puesto que todos los días durante nuestras viglias “vivimos” esas fantasías producto de nuestra imaginación. Éstas se encuentran influenciadas por las situaciones de nuestra vida cotidiana. En ellas se representan imágenes de nuestro estado emocional y hacen referencia directa a nuestro subconsciente, algo que se escapa a nuestro control racional. Morin, como explicábamos anteriormente, relaciona directamente estos dos puntos puesto que el espectador tampoco puede controlar lo que ocurre en la pantalla aunque se sienta parte de ello.

Con los niños ocurre lo mismo. Si no se produce esa identificación primaria con los personajes por sus similitudes físicas, sí que es posible que compartan los mismos deseos u

objetivos y que mediante ellas se produzca esa conexión entre los dos entes: emisor y receptor. El público infantil compartirá las decisiones que tome, esté de acuerdo o no, puesto que ambos se encuentran en similares circunstancias, aunque el mundo que les rodee sea muy distintos: no es lo mismo la vida cotidiana de cualquier niño corriente en la actualidad que vivir en el fondo del mar como en *Buscando a Nemo* o en un desolado planeta Tierra como en *Wall-E*. Sin embargo, la esencia de los conceptos y los sentimientos tan primarios que sufren los personajes provocan que hasta un niño pequeño que, en general, no ha experimentado en profundidad todas las situaciones que general las relaciones entre los seres humanos, sí que puedan ser capaces de generar una empatía hacia los personajes de esas películas. Por lo tanto no deberíamos hablar del espectador infantil como un tipo de público menor o menos complejo que un adulto, si no tenemos en cuenta la experiencia cinematográfica o la complejidad del lenguaje. Pero a nivel emotivo o emocional son perfectamente capaces de descifrar los códigos transmitidos por una película siempre que se les tenga en cuenta y sean objetivo del mensaje.

3.1.4. Nuevo tipo de espectador con nuevo tipo de personaje

Como hemos podido observar, tanto el público adulto como el infantil están capacitados para proyectar su imagen en un relato cinematográfico y sentirse partícipes de la obra, cada uno de ellos por motivos diversos. Esto hace mucho más complejo crear obras que puedan aunar estas dos posturas y conseguir satisfacer tanto a unos como a otros por igual. Sin embargo existen ejemplos dentro del cine de animación digital que buscan aunar esos dos tipos de espectadores como uno sólo, como un grupo conjunto que quede reducido a un espectador prototípico que pueda disfrutar de sus películas sin importar la edad ni el sexo. Es lo que se llamaría cine familiar o *four quadrant films* (PÉREZ GUERRERO, 2011, p. 31).

Pero ¿cómo conseguir aunar los gustos de un espectro tan grande del público, con diferentes experiencias y métodos de descifrar los códigos cinematográficos? En *Pixar* encontraron una solución y *Wall·E* es un ejemplo perfecto de ello: dotar a sus personajes protagonistas de sentimientos y emociones básicas del ser humano que sirvieran como guía y motor de sus acciones, y de sus relaciones con el resto de personajes. Así encontramos por ejemplo que el miedo a la soledad no es sólo cosa de *Wall·E* sino

que también se da en la trilogía de *Toy Story* o la importancia de la unidad familiar que marca la historia de *The Incredibles* (*Los Increíbles*, 2004) de Brad Bird. Son emociones primarias del ser humano, sin importar su rango de edad, y en su utilización e implantación está la clave de las películas del estudio.

Es decir, que el personaje protagonista se guía en todo momento, o al menos está tomado como una referencia importante, este sentimiento, y condiciona su manera de actuar y por lo tanto la narración de la historia. Esta implementación provoca un condicionante en cuanto a la propia creación del personaje, que es utilizado como foco central para generar la empatía con el espectador. Porque lo que podemos observar en *Wall·E* es que casi todos los elementos que encontramos en la historia y muchas de las herramientas del lenguaje cinematográfico utilizadas están al servicio de esta idea: de generar un espacio realista y una historia con la que el espectador pueda identificarse.

Esto no es algo exclusivo de las producciones de Pixar, ni siquiera dentro del mundo de la animación, puesto que ya podemos encontrar ejemplos dentro del circuito comercial occidental donde existe un especial interés en conseguir que el espectador consiga empatizar con los personajes para disfrutar de

sus películas¹³⁹. Sin embargo sí que podemos hablar de que en la tradición de la animación occidental, existía un público muy concreto al que se pretendía atraer mediante largometrajes de animación, y su creación estaba condicionada a su disfrute. Podemos encontrar ejemplos de producciones que buscaban el favor del público infantil o que por el contrario pretendía hacer disfrutar al espectador adulto¹⁴⁰. Sin embargo no era común, o al menos no intencionadamente, que los gustos de ambos públicos se aunaran en una misma producción y que ésta fuera disfrutada por ambos por igual.

Esta diferenciación en el receptor de las películas, condicionaba su creación y por lo tanto su resultado final. Sin embargo en *Wall·E* podemos comprobar que esto no se da en ningún momento, y que Stanton no pretende discriminar a ninguno de los dos en el metraje de su obra. Para ello crea un tipo de personaje muy concreto, que se pueda mover libremente entre los registros más atractivos para los dos tipos de espectadores, que no tenga preferencia por uno por encima del otro, y que consiga atraer con su personalidad y sus decisiones a los dos.

¹³⁹ *Disney* es un buen ejemplo de ello y la utilización de personificaciones en sus protagonistas no humanos es una de las herramientas que lo demuestra.

¹⁴⁰ Según José Mariano Romero no es hasta 1989 con *The Little Mermaid* (*La Sirenita*, 1989) de Ron Clements y John Musker cuando en *Disney* se comienzan a trabajar en los guiones para atraer a los dos tipos de espectadores. MARIANO ROMERO, *Emoción, cine y memoria: análisis de las producciones de Walt Disney y Pixar Animation Studios*. Fundación ECOEM, Sevilla, 2010, p. 104.

Sin embargo, aunque es evidente la importancia que tiene el personaje dentro de la experiencia cinematográfica de *Wall-E*, éste a su vez se encuentra condicionado por su relación con el espectador y por cómo éste puede sentirse atraído por la historia del robot, sin importar su edad. Este condicionamiento no sólo se produce durante la reproducción de la película sino, como ya hemos visto, desde la propia creación del personaje. Desde los primeros momentos de la producción, y sobre todo desde que comienzan a trabajar en los diseños y demás elementos primarios del protagonista, Stanton demuestra que lo único que tiene en mente es cómo se va a recibir a ese personaje en la sala de cine, y cómo lo va a recibir un espectador indeterminado. A partir de ese punto de vista se generan todos los materiales que aparecen en la cinta y que sirven como elemento para lograr esa empatía.

Durante este proceso, Stanton no diferencia espectadores en relación a su edad o a su sexo: él mismo se pone como propio espectador que contempla su obra, y al igual que él, lo mismo hacen el resto de animadores que trabajan en la cinta. Todos ellos, de diferentes edades, sexos y procedencias, ponen su punto de vista en común y aportan su punto de vista y sus diferencias para generar a un personaje que pueda atraer a más tipo de espectadores, que no se restrinja una tipología concreta.

Por lo tanto son ellos mismos, con Stanton a la cabeza, los que condicionan la creación del personaje a su propia experiencia no sólo cinematográfica, sino también cotidiana. Pero a su vez esta clara subordinación a lo que un espectador indeterminado podría extraer de la película provoca el condicionamiento del público. Es decir, que se produce un círculo de influencias entre los espectadores y el personaje, que no tiene un origen claro y tampoco un fin cerrado. Lo que sí está claro es la intencionalidad de Stanton de que se produzca este proceso, y sobre todo que se de la conexión entre el personaje y el espectador, que al fin y al cabo es la finalidad de todo el conjunto.

Esta conexión entre ellos se produce porque no existe un receptor claro al que pretenden atraer con la película, lo que produce un amplio rango de espectadores que pueden disfrutar de la película. Y a su vez esto genera que el personaje deba abarcar esa extensa tipología de público. Por eso encontramos que Wall·E se mueve dentro de los límites de lo infantil y de lo adulto en todo momento, que alterna las dos actitudes y que es capaz de estar jugueteando con objetos que se encuentra entre los desperdicios como sacrificar su cuerpo y su propia existencia por conseguir salvar a la planta. Es decir, que tenemos un tipo de personaje con una finalidad concreta y con un espectro de

receptor muy amplio que a su vez genera un nuevo tipo de espectador que no podría calificarse dentro de los márgenes de lo físico, ni siquiera de los límites que podemos utilizar comúnmente.

Este nuevo tipo de espectador, que se genera por un nuevo tipo de personaje, no está condicionado por la edad o el sexo de las personajes que puedan disfrutar la película, puesto que eso no es lo que pretende la creación de ese nuevo tipo de personaje. La concreción de el nuevo tipo de público viene dada por lo sentimientos y las emociones que compartimos todos los seres humanos, las más básicas, las innatas, y a las que se aferra Wall·E para empatizar. Es decir, que este nuevo tipo de espectador que generan películas como la que nos ocupa no está marcado por sus limitaciones físicas sino por las emociones comunes que puedan compartir tanto adultos como niños, tanto hombres como mujeres, de prácticamente cualquier parte del mundo. Por lo tanto cuando hablamos de este tipo de receptor no deberíamos distinguirlo de los demás en el sentido de limitaciones físicas, diferenciando por grupos, sino que es una categoría que aúna elementos esenciales de nuestra existencia, más que restringirlos.

III. CONCLUSIONES

- Podemos observar que a nivel de recursos narrativos, *Wall-E* no sería un ejemplo basado en la tradición del cine mudo puesto que apenas cuenta con ellos en su repertorio. No usa una fórmula teatral y la banda sonora está implementada de manera expresiva dentro del discurso, por lo que se aleja completamente de la manera de trabajar de los cómicos de principios del siglo XX. Sin embargo, en otro aspecto importante sí que ha demostrado tener una influencia directa de los maestros del cine cómico mudo, es en la creación de los personajes, especialmente del protagonista, y de cómo ha sabido adaptar la pantomima y la expresividad del cuerpo para conseguir transmitir ideas y emociones al espectador.

- Actualmente podemos encontrar una vertiente muy importante del cine de animación que apuesta por la regresión por volver a la época muda, especialmente en los cortometrajes. Esto se da porque es una manera más simple de hacer llegar el mensaje a todo tipo de públicos: se condensa toda la expresividad y el mensaje en las imágenes y no existe la ambigüedad de los diálogos ni distracciones

innecesarias que puedan confundir o ser malinterpretadas. La simplicidad de la puesta en escena y de la exposición de las herramientas del lenguaje consiguen que éste sea comprendido por el espectador de manera más sencilla.

- La soledad demuestra ser la idea imperante y constante en todos los personajes de la cinta, aunque cada uno la desarrolla de una manera. Los seres humanos de la Axiom viven una felicidad irreal puesto que desconocen el mundo que les rodea, lo que no les provoca un sentimiento de tristeza por la situación de esclavitud tecnológica en la que se encuentran desde hace años. EVA por su parte, sobre todo al principio, también vive ajena a lo que ocurre en la Tierra ya que sólo tiene en mente su cometido, y eso es lo único que la importa. Sin embargo Wall·E que conoce más cosas que ellos sufre porque no las puede alcanzar: reconoce el amor y la libertad pero sólo lo ha visto y la soledad que vive acentúa la frustración de no poder alcanzar lo que pretende.

- Wall·E se basa en utilizar deseos y sentimientos primarios del ser humano como la soledad, la amistad o el amor para conseguir que un amplio rango de público se consiga identificar con los personajes y a partir de ahí conseguir interpretar las tramas y subtramas de la obra.

Además se le da una importancia capital a la implementación de estas emociones en la película, que sirven como guía del personaje protagonista y como condicionante de las elecciones que hace.

- La comicidad como elemento conector. En *Wall-E* y en numerosas obras de animación actuales, se utiliza la comicidad como punto de conexión con el espectador, para así conseguir su empatía y su disfrute de la obra. Además de esto también se da el uso de elementos cómicos, como el caso del sombrero al principio de la película, para conseguir definir al personaje y ser fácilmente entendido por el espectador. Los elementos puestos al servicio de la vertiente humorística de la película sirven para conseguir que el espectador se interese por ella y se haga partícipe de lo que ocurre.

- La creación de un nuevo tipo de espectador viene dada por la existencia de un nuevo tipo de personaje: uno que aglutina gustos y emociones de un público adulto e infantil para generar otro nuevo con el que empatizar. Stanton a su vez, como creador, se toma como ejemplo de este nuevo tipo de espectador y a partir de ahí se genera el personaje.

- Ese nuevo tipo de espectador está que pretende generar *Wall-E* está directamente relacionado con los trabajos de Francesco Casetti que hemos tomado como punto de partida. En ellos hablaba de que el espectador es una parte importante de la experiencia cinematográfica, tanto durante la reproducción de la película como durante su gestación, y la película de Andrew Stanton es buena muestra de ello: el creador siempre tuvo en mente el espectador al que quería hacer llegar su historia, cuáles podían ser sus inquietudes y cómo conectar con ellas, a partir de lo cual creó la película.

- La fotografía y el sonido son dos herramientas en concreto muy importantes en la película para conseguir empatizar con el espectador. Su utilización desde este punto de vista durante todo el metraje sirven para condicionar la visión del espectador, mostrándole una obra lo más realista posible sin dejar de estar generada por ordenador. No sólo es humanizar a los personajes mediante el sonido, sino también conseguir expresar sus emociones y que la simplicidad del método sirva para ser comprendida por cualquier espectador. La música también es un elemento muy utilizado en la película para atrapar al espectador y se le ha dado mucha importancia durante la producción, como hemos comprobado

en los títulos de crédito, donde se apostó por un músico consagrado como Peter Gabriel para componer el tema final.

- La utilización de una gran variedad de creadores y del método de trabajo de *Pixar*, donde todos ponen sus ideas en común, es lo que genera personajes tan ricos en matices y películas tan llenas de detalles. Este método de trabajo provoca que las ideas que no se le ocurran al director, se le pueden ocurrir a cualquier otro animador de su equipo creativo, por lo que todos ellos aportan una parte de su experiencia y de su visión del mundo a la película.

IV. BIBLIOGRAFÍA

- ALTMAN, Rick: *Los Géneros Cinematográficos*. Paidós, Barcelona, 2000.
- ALSINA THEVENET, Homero: *Chaplin: todo sobre un mito*. Editorial Bruguera, Barcelona, 1977.
- AMIDI, Amid: *The Art of Pixar Short Films*. Chronicle Books, San Francisco, 2009.
- ARISTÓTELES: *Retórica*. Alianza, Madrid, 1998.
 - *Poética*. Alianza, Madrid, 2004.
- AUMONT, Jacques & MARIE, Michel: *Diccionario Teórico y Crítico del Cine*. La Marca, Buenos Aires, 2001.
 - *Análisis del Film*. Paidós, Barcelona, 1990.
 - *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós, Barcelona, 2010.
- BALÁZS, Béla: *El Film. Evolución y Esencia de un Arte Nuevo*. Gustavo Gili, Barcelona, 1978.
- BALLON, Rachel: *Breathing life into your characters*. Writer Digest Book, Cincinnati, 2003.
- BAXTER, Charles: *The art of subtext*. Graywolf Press,

Saint Paul, 2007.

- BAZIN, André: *Charlie Chaplin*. Fernando Torres, Valencia, 1974.

- BENDAZZI, Giannalberto: *Cartoons, 100 años de cine de animación*. Ocho Y Medio, Madrid, 2003.

- BERMEJO BERROS, Jesús: *Mi hijo y la Televisión*. Ed. Pirámide, Madrid, 2006.

- *Narrativa Audiovisual: Investigación y Aplicaciones*. Pirámide, Madrid, 2005.

- BONET MOJICA, Lluís: *Cine cómico mudo: un caso poco hablado (Chaplin, Keaton y otros reyes del gag)*. T&B, Madrid, 2006.

- BORDWELL, David: *La Narración en el Cine de Ficción*. Paidós, Barcelona, 1996.

- *El Arte Cinematográfico*. Paidós, Barcelona, 1993.

- BRENES, Carmen Sofía: *Fundamentos del Guión Audiovisual*. Ediciones Universidad de Navarra, Pamplona, 1992.

- BROOKEN, Keith: *Drawn to television: prime time animation from The Flintstones to Family Guy*. Praeger, Westport, 2006.

- BROWN, Tom: *Breaking The Fourth Wall: Direct Address in the Cinema*. Edinburgh University Press, Edimburgo, 2012.
- BUCKLEY, A. M.: *Pixar: Company and its founders*. ABDO, Minesota, 2011.
- CASETTI, Francesco: *El Film y su Espectador*. Cátedra, Madrid, 1996.
 - *Cómo Analizar un Film*. Paidós, Barcelona, 1991.
- CASTILLA del PINO, Carlos: *Teoría de los sentimientos*. Barcelona, Tusquets, 2001.
- CHAPLIN, Charles: *Historia de mi Vida*. Taurus, Madrid, 1965.
- CHION, Michel: *La Audiovisión. Introducción a un Análisis Conjunto de la Imagen y el Sonido*. Paidós, Barcelona, 1993.
- CHONG, Andrew: *Animación digital*. Blume, Barcelona, 2010.
- CROCE, Marcela: *El Cine Infantil de Hollywood*. Alfama, Málaga, 2008.
- DORR, Aimée: *Television and Children: A Special Medium for a Special Audience*. Sage, Beverly Hills,

1986.

- DURAN CASTELLS, Jaume: *El Cine de Animación Norteamericano*. Editorial UOC, Barcelona, 2008.

- *Guía para Ver y Analizar: Toy Story*. Octaedro, Valencia, 2008.

- EGRI, Lajos: *The art of dramatic writing*. A Touchtone Book, Nueva York, 1960.

- FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Juan: *La Sonrisa de Buster Keaton*. Editora Regional de Extremadura, Mérida, 2007.

- FIELD, Syd: *Cómo mejorar un guión, guía práctica para identificar y solucionar problemas de guión*. Plot, Madrid, 2002.

- FINCH, Christopher: *The Art of Walt Disney: from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. H. N. Abrams, Nueva York, 1973.

- GARIN, Manuel: *El gag visual: de Buster Keaton a Super Mario*. Cátedra, Madrid, 2014.

- GONZÁLEZ, Palmira: *El Cine Mudo*. Editorial UOC, Barcelona, 2008.

- GOUDET, Stéphane: *Buster Keaton*. Prisa Innova, Madrid, 2008.

- GUBERN, Román: *Cultura Audiovisual: escritos 1981-2011*. Cátedra, Madrid, 2013.
 - *Historia del cine*. Anagrama, Barcelona, 2014.
- HAHN, Don: *The alchemy of animation: making an animated film in the modern age*. Disney Editions, Nueva York, 2008.
- HOOD, Ann: *Creating Character Emotion*. Story Press, Cincinnati, 1998.
- HOOKS, Ed: *Acting in animation, a look at 12 films*. Heinemann, Portsmouth, 2005.
- HOTAKAINEN, Kari: *Buster Keaton: Vida y obra*. Meettok, San Sebastián, 2009.
- HAUSER, Tim: *The Art of Wall-E*. Chronicle Books, San Francisco, 2008.
- JIMÉNEZ SEGURA, Jesús: *Fundamentos Básicos de la Comunicación Audiovisual*. Ediciones de Arte e Historia, Bilbao, 1989.
- JOSE, Eduard: *Buster Keaton*. Ediciones J. C., Madrid, 1987.
- KERLOW, Isaac V.: *The art of 3D computer animation and effects*. John y Wiley & Son, Nueva Jersey, 2004.
- KEATON, Buster: *Slapstick: las memorias de Buster*

Keaton. Plot, Madrid, 1988.

- LARCHER, Jerome: *Charles Chaplin*. Prisa Innova, Madrid, 2008.
- LASSETER, John & DALY, Steve: *The Art and Making of the Animated Film*. Disney Editions, Nueva York, 1995.
- LOISELEUX, Jacques: *La luz en el cine*. Paidós, Barcelona, 2005.
- LUCCI, Gabriele: *Animación*. Electa, Barcelona, 2005.
- MARIANO ROMERO, Francisco José: *Emoción, cine y memoria: análisis de las producciones de Walt Disney y Pixar Animation Studios*. Fundación ECOEM, Sevilla, 2010
- MARX, Christy: *Writing for animation, comic and games*. Focal Press, 2007.
- MILLERSON, Gerald: *Iluminación para televisión y cine*. IORTV, Madrid, 1994.
- MINGUET, Joan M.: *Buster Keaton*. Cátedra, Madrid, 2008.
- MORIN, Edgar: *El Cine o el Hombre Imaginario*. Paidós, Barcelona, 2001.

- *¿Hacia el abismo? Globalización en el siglo XXI*.

Paidós, Madrid, 2010.

- MÜNSTERBERG, Hugo: *The Film: a Pshychological Study*. Dover Publications, Nueva York, 1970.
- NAVARRO, Antonio José (Coord.): *Cine de Animación Japonés*. Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, San Sebastián, 2008.
- OBIOLS, Miquel: *El misterio de Buster Keaton*. Espasa-Calpe, Madrid, 1987.
- ORTEGA, Javier: *Chaplin: La sonrisa del vagabundo*. Berenice, Córdoba, 2008.
- PAIK, Karen: *To Infinity and Beyond! The Story of Pixar Animation Studios*. Chronicle Books, San Francisco, 2007.
- PAVÍA COGOLLOS, José: *El cuerpo y el comediante: Chaplin y Keaton*. Editorial UPV, Valencia, 2005.
- PRATS, Lluís: *Cine para educar. Guía de 200 Películas con Valores*. Belacqua, Barcelona, 2005.
- PRICE, David A.: *The Pixar Touch. The Making of a Company*. Vintage Books, Nueva York, 2009.
- RIAMBAU, Esteve: *Charles Chaplin*. Cátedra, Madrid, 2000.
- RICO, Lolo: *Filmoteca infantil Civican: una selección*

de películas y series. Caja Navarra, Pamplona, 2010.

- RODRÍGUEZ B., Rodolfo: *Charles S. Chaplin, su arte y su poesía*. Universidad de Costa Rica, San José, 2006.
- RODRÍGUEZ, Xanti: *Fotografía y cine de animación: cómo crear el país de las maravillas*. Anaya Multimedia, Madrid, 2011.
- RULICKI, Sergio: *Comunicación no verbal: cómo la inteligencia emocional se expresa a través de los gestos*. Ediciones Granica, Buenos Aires, 2011.
- SADOUL, Georges: *Historia del cine mundial: desde los orígenes*. Siglo XXI editoriales, Ciudad de México, 1983.
- SÁENZ VALIENTE, Rodolfo: *Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. La Flor, Buenos Aires, 2006.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio. *Estrategias de Guión Cinematográfico*. Ariel Cine, Barcelona, 2008.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis: *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza, Madrid, 2010.
- SCOTT, Jeffrey: *How to write for animation*. The Overlook Press, Woodstock, 2002.

- SEGER, Linda: *Cómo crear Personajes Inolvidables: Guía Práctica para el Desarrollo de Personajes en Cine, Televisión, Publicidad, Novelas y Narraciones Cortas*. Paidós, Barcelona, 2000.
 - *Cómo se hace una película: del guión a la pantalla*. Ma non troppo, Barcelona, 2004.
- TAIBO, Paco Ignacio: *Historia popular del cine: desde sus inicios hasta que comenzó a hablar*. Instituto Nacional de Antropología e Historia, Ciudad de México, 2007.
- TARKOVSKI, Andrei: *Esculpir en el Tiempo*. Ediciones Rialp, Madrid, 2002.
- THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie: *Disney Animation: the illusion of life*. Abbeville Press, Nueva York, 1981.
- TRAHAIR, Lisa: *The Comedy of Philosophy: Sense and Nonsense in Early Cinematic Slapstick*. State University of New York Press, Nueva York, 2007.
- VANCE, Jeffrey: *Chaplin: genius of the cinema*. Harry N. Abrams, Nueva York, 2003.
- VERA NICOLÁS, Pascual: *Único Testigo: el Espectador ante el Fenómeno Cinematográfico*. Universidad de

Murcia, Murcia, 2008

- VILLEGAS LÓPEZ, Manuel: *Charles Chaplin, el Genio del Cine*. JC Clementine, Madrid, 1998.
- VV. AA.: *Animatopía: Los Nuevos Caminos del Cine de Animación*. Festival Internacional de Cine de Donostia, San Sebastián, 2013.
- VV. AA.: *Estética del Cine*. Paidós, Barcelona, 1996.
- VV. AA.: *Fantasmagoría. Dibujo en Movimiento*. Fundación ICO, Madrid, 2007.
- VV. AA.: *Pixarpedia. A Complete Guide to the World of Pixar... And Beyond!* DK Publishing, Nueva York, 2009.
- VV. AA.: *Siete Miradas, una Misma Luz: Teoría y Análisis Cinematográfico*. Universidad de Valladolid, Valladolid, 2008.
- WELLS, Paul: *Fundamentos de la animación*. Parramón, Barcelona, 2007.
 - *Understanding animation*. Routledge, Londres, 2000.
- WHITAKER, Harold: *Animación: tiempos e intercalaciones*. Escuela de Cine y Vídeo, Andoain (Guipúzcoa), 2008.

- WRANOVICS, John: *Chaplin and Agee: the untold stor of the tramp, the writer and the lost screenplay*. Palgrave MacMillan, Nueva York, 2005.
- WRITGHT, Jean Ann: *Guionización y desarrollo de la animación*. Focal Press, Amsterdam, 2005.
- WOOG, Adam: *John Lasseter, Pixar animator*. Gale, Cengage Learning, Detroit, 2009.

Tesis doctorales

- BROWN, Noel: *Hollywood, The Family Audience and the Family Films, 1930-2010*. Universidad de Newcastle, 2010.
- DURAN CASTELL, Jaume: *Narrativa audiovisual i cinema de animació per ordenador*. Universidad de Barcelona, 2009.
- DYE, Charles Eugene: *Now and All they are important: A Post-Structural Critique of Humanism, Aldo Leopold's "The Land Ethics", And Disney/Pixar WALL·E*. Universidad de Montana, 2008.
- PÉREZ GUERRERO, Ana María: *Estrategias Narrativas Orientadas a la Construcción de Niveles de Lectura en el Cine de Animación de Pixar (1995-2010)*.

Universidad Rey Juan Carlos, 2011.

- SÁNCHEZ ANDRADA, Julio A.: *Estructuras narrativas en el cine mudo : De los Lumière a Griffith*. Universidad Complutense de Madrid, 1994.
- VIDAL ORTEGA, Miguel: *Contribución de la animación cinematográfica al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales del cine contemporáneo*. Universidad politécnica de Valencia, 2008.



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
MADRID